

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Mun Juttu -mediapajahankkeen menetelmäopas

Lasten nettikahvila

Jali Sorvali

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

11/2011

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Jali Sorvali	Sivumäärä 28 ja 19 liitesivua
Työn nimi Mun Juttu -mediapajahankkeen menetelmäopas – Lasten nettikahvila	
Ohjaava(t) opettaja(t) Kimmo Lind	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Jyväskylän Nuoret ry, Panu Räsänen	
Tiivistelmä <p>Toiminnallisen opinnäytetyöni tilaajana oli Jyväskylän Nuoret ry. Produktiosuutena luotiin menetelmäopas Lasten nettikahvila -kerhosta. Kerho oli suunnattu alakouluikäisille ja sen tarkoituksena oli mediakasvatuksellisin keinoin opastaa lapsia ja nuoria tietokoneiden ja internetin käytössä vastuullisen aikuisen toimesta. Kerhossa opittiin esimerkiksi internetin pelisäännöt ja medialukutaitoa.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa Mun Juttu -mediapajahankkeen aikana suunnitellun ja toteutetun Lasten nettikahvila -kerhon menetelmäopas. Menetelmäopas oli suunnattu settlementinuurisotyön kentälle käytettäväksi. Opinnäytetyötä käytettiin myös osana Mun Juttu -hankkeen raportointia Jyväskylän Nuoret ry:n yhteistyökumppaneille.</p> <p>Menetelmäopas luotiin käyttämällä hyväksi havaittuja ja kokeiltuja menetelmiä kerhon historian ajalta. Apuna käytettiin myös olemassa olevia menetelmäoppaita. Lisäksi oli tärkeää tutustua teoriaan ja soveltaa sitä sekä raportti- että produktiosuudessa. Myös kerhossa käyneiden lasten mielipiteet ja kokemukset otettiin huomioon. Menetelmäoppaassa on esitelty valmis tapa järjestää Lasten nettikahvila -kerhotoiminta, jonka avulla vastaavanlaisen toiminnan saa käyntiin.</p>	
Asiasanat Mediakasvatus, menetelmäopas, medialukutaito, kerhotoiminta	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Jali Sorvali	Number of Pages 28 and 19 appendixes
Title Mun Juttu -mediapajahankkeen menetelmäopas – Lasten nettikahvila	
Supervisor(s) Kimmo Lind	
Subscriber and/or Mentor Jyväskylän Nuoret ry, Panu Räsänen	
<p>Abstract</p> <p>The company that is buying my thesis is called Jyväskylän Nuoret ry. As a part of this thesis I produced a guidebook on how to organize an internet café club for children. The target group of the club was elementary pupils. The idea of the club was to have a responsible grown-up teach children how to use a computer and the internet. Some of the skills the children learned included how to critically read texts published in the media and knowing some of the 'dos' and 'don'ts' when using the internet.</p> <p>The aim of this thesis was to put into action the plan on how to organize an internet café club for children that was first made during the Mun Juttu -project. The guidebook was designed for the Finnish Federation of Settlements. This thesis was used when the Mun Juttu -project was presented to Jyväskylän Nuoret ry's associates.</p> <p>When planning the guidebook I looked into methods that were previously used when organizing this type of clubs. In addition I drew inspiration from pre-existing guides. It was also important to familiarize myself with the theoretic side of organizing such clubs for children when working on this thesis. The children who were a part of the club also had a chance to express their opinions. The guidebook includes direct guidelines on how to organize an internet café club for children.</p>	
Keywords media education, media literacy, club activities, handbook of methods	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 ENSIASKELEET	6
2.1 Tilaaja	7
2.2 Mun Juttu -mediapajahanke	8
3 KESKEISET KÄSITTEET	9
3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	10
3.2 Mediakasvatus	10
3.3 Menetelmäopas	12
4 LASTEN NETTIKAHVILA	12
4.1 Hyöty kerholaisille	15
5 LASTEN NETTIKAHVILA MENETELMÄOPAS	17
5.1 Menetelmäoppaan toimintamallit	18
5.2 Menetelmäoppaan suunnittelu ja toteutus	19
5.3 Menetelmäoppaan tarve ja käyttö	20
6 ARVIOINTI JA PALAUTE	21
6.1 Työelämän ohjaajan ja kerholaisten arviot	22
6.2 Itsearviointi	22
7 POHDINTA	24
LÄHTEET	27
LIITTEET	29

1 JOHDANTO

Keväällä 2011 sain Jyväskylän Nuoret ry:n nuorisotyön koordinaattori Panu Räsäseltä tilauksen toiminnallisesta opinnäytetyöstä. Minua pyydettiin kokoamaan Mun Juttu -mediapajahankkeen aikana syntyneestä Lasten nettikahvila -kerhosta menetelmäopas. Minulle tilaus tuli siitä syystä, että minä olin tehnyt mediakasvatuksen harjoitteluni Mun Juttu -mediapajahankkeen parissa ja olin ollut mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa sitä. Näin ollen oli täysin luonnollinen jatkumo, että juuri minä kokoaisin menetelmäoppaan. Kyseiseen haasteeseen vastasin heti myöntävästi, sillä näin pääsin itse vaikuttamaan Lasten nettikahvila -kerhon jatkuvuuteen. Sen parissa tehty suuri työ ansaitsi mielestäni huomiota myös Jyväskylän Nuoret ry:n ulkopuolella, jonka menetelmäopas takaa. Mielestäni oli myös mahtavaa päästä tekemään opinnäytetyöni toiminnallisena, koska olen aina pitänyt enemmän asioiden tekemistä käytännössä kuin teoriassa. Mukana menetelmäoppaan kokoamisessa on ollut opinnäytetyöni tilaaja ja työelämän ohjaajani, Panu Räsänen.

Lasten nettikahvila -kerhon toiminta aloitettiin syksyllä 2010 ja se jatkuu edelleen. Se on luotu Mun Juttu -mediapajahankkeen innoittamana. Lasten nettikahvila -kerho on täysin omanlainen kokonaisuus, jollaista ei tiettävästi ole missään muualla toteutettu, ainakaan samanlaisella formaatilla. Kerhon pääasiallisina tavoitteina ovat antaa lapsille mahdollisuus tutustua tietokoneisiin ja internetiin vastuullisen aikuisen läsnä ollessa, luoda turvallinen ympäristö tutustua internetin pelisääntöihin, tukea lasten henkistä kasvua, vahvistaa lasten sosiaalisia taitoja ja lisätä heidän sosiaalista pääoma ja luoda mielekästä kerhotoimintaa osallistamisen kautta.

Kerho on kehittynyt sen alkuajoista. Siinä on kokeiltu erilaisia toimintamuotoja ja tehty havaintoja siitä, että mikä toimii ja mikä ei. Tämän prosessin ansiosta kerho on nyt jo niin toimiva, että siitä oli järkevää tehdä menetelmäopas. Kerho on suunnattu alakouluikäisille lapsille ja sen tarkoituksena on opastaa lapsia tietokoneiden ja internetin kanssa. Vaikka lähes jokaiseen kerhokertaan sisältyy opetusta, niin siinä välteetään muistuttamasta koulua. Niin sanotuissa opetusosuuksissa pyritään osallistamaan lapsia mahdollisimman paljon. Osallistamisen keinoja on esimerkiksi keskustelu asioista ja heidän johdattaminen oikeisiin vastauksiin. Näin he itse oivaltavat asioi-

ta ja saavat onnistumisen tunteita. Kerhossa annetaan lapsille myös vapaus tutustua internetiin itsenäisesti. Myös nettipelaamista ja siihen tutustumista kerhossa harrastetaan paljon.

Opinnäytetyöni raporttiosion johdannon jälkeen kerron opinnäytetyöni alkuvaiheista, kuten tilaajasta, opinnäytetyön rajaamisesta sekä sen tavoitteista. Tämän jälkeen avaan opinnäytetyöni keskeisiä käsitteitä. Seuraavaksi pureudun tarkemmin Lasten nettikahvila -kerhoon ja perustelen sen toimintamalleja. Tämän jälkeen tulen esittämään arviointeja Lasten nettikahvila -kerhon ja menetelmäoppaani onnistumisesta muutamasta eri näkökulmasta. Loppuun kiteytän oman opinnäytetyöprosessini.

Opinnäytetyöni tullaan julkaisemaan työelämän tilaajan, Jyväskylän Nuoret ry:n toimesta verkkojulkaisuna ja se on ensisijaisesti suunnattu settlementiliikkeen käyttöön. Lisäksi opinnäytetyötäni käytetään Mun Juttu -mediapajahankkeen yhteistyökumppaneille raportointiin hankkeen etenemisestä.

2 ENSIASKELEET

Opinnäytetyötilaukseni saatuani oli ensimmäisenä vaiheena aiheen rajaaminen. Alkuperäinen tilaus oli aika paljon laajempi aihekokonaisuus. Siihen sisältyi kaksi menetelmäopasta. Lasten nettikahvila -kerhon lisäksi toinen menetelmäopas olisi ollut niin ikään Mun Juttu -mediapajahankkeen puitteissa järjestetty Lasten lyhytelokuva-kerho, jonka suunnittelussa ja toteutuksessa olin myös ollut mukana. Syksyn 2011 aikana järjestetyissä opinnäytetyöpajoissa selkeni kuitenkin ajatus siitä, että alkuperäistä aihetta olisi hieman rajattava. Muussa tapauksessa siitä voisi muodostua liian suuri pala purtavaksi.

Käytyäni muutamia keskusteluja työelämän tilaajani sekä opinnäytetyöohjaajani kanssa pääsimme yhteisymmärrykseen opinnäytetyöni lopullisesta rajauksesta. Tämä oli tietyllä tavoin suuri helpotus, sillä se selkeytti aika paljon ajatuksiani opinnäytetyöni suhteen. Nyt pystyin keskittymään yhteen aihealueeseen ja antamaan enem-

män aikaa Lasten nettikahvila -kerhon menetelmäoppaalle. Aiheen rajausta selkeytti huomattavasti myös raporttiosuuden sisältö, sillä nyt siihen ei tarvitsisi sekoittaa kahta aika paljon toisistaan poikkeavaa produktia.

Vielä ennen varsinaisen työn aloittamista minun täytyi yhdessä työelämän ohjaajani kanssa määritellä opinnäytetyöni tavoite. Opinnäytetyöni produktiksi päätettiin menetelmäopas Mun Juttu -mediapajahankkeen aikana syntyneestä toiminnasta. Tästä menetelmäoppaasta tulisi tehdä niin selkeä ja monipuolinen, että se voitaisiin ottaa sellaisenaan käyttöön settlementtinuorisotyön kentälle. Raportin pitäisi taas tukea produktia niin hyvin, jotta niitä yhdessä voitaisiin käyttää raportointiin Mun Juttu -mediapajahankkeen yhteistyökumppaneille. Produktin tulisi myös todistaa minun hallitsevan tieteellisen kirjoittamisen taitoni sekä osoittaa teoriapohjan olemassaolo.

Menetelmäoppaan luomisessa käytän hyödyksi omaa kokemustani lasten nettikahvila -kerhosta. Apuna toimivamman paketin löytämiseen voin käyttää kerholaisia, jotka ovat olleet mukana alusta asti ja näin osaavat kertoa omat mielipiteensä asioista. Kerhon aikana tehdyistä kokeiluista tulisi koostaa mahdollisimman toimiva paketti, joka olisi muokattavissa käyttäjän mahdollisuuksien mukaan. Menetelmäoppaan ulkoiseen muotoon ja sisällysluetteloon aion hakea vaikutteita muista vastaavanlaisista menetelmäoppaista. Lisäksi hakisin apua kirjallisuudesta ja internetistä. Lähteiden merkitys tulee olemaan raportissa suurempi, sillä menetelmäoppaan luominen perustuu tässä tapauksessa lähes täysin omiin kokemuksiini ja havaintoihini. Raportissani tulen taas käyttämään lähteitä niin monipuolisesti kuin suinkin kykenen.

2.1 Tilaaja

Sain tilauksen toiminnalliseen opinnäytetyöhöni Jyväskylän Nuoret ry:ltä ja sen nuorisotyön koordinaattorilta Panu Räsäseltä. Jyväskylän Nuoret ry toimii pääsääntöisesti Jyväskylän alueella ja se toimii laajamittaisessa yhteistyössä Jyväskylän Settlementti ry:n kanssa, joka kuuluu Suomen Settlementtiliittoon. Jyväskylän settlementti on perustettu vuonna 1940, joka noudattaa settlementtiliikkeen arvoja, kuten lähimmäisen rakkaus, yhteisöllisyys ja erilaisten ihmisten välinen yhteistyö. Jyväskylän settlementti on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton, mutta heidän arvomaailmassansa on hieman

kristillistä näkökulmaa. Jyvälän setlementin toimialoja ovat sosiaalityö, kasvatus ja koulutus. Heidän toimintaansa on muun muassa kansalaisopisto, koululaisten iltapäivätoiminta, lastentarhan järjestäminen ja kansallispuke vuokraamon pitäminen. (Jyvälän Setlementti 2011.)

Setlementtiliike on itsessään rantautunut Suomeen vuonna 1918, jolloin Setlementtiliitto on perustettu. Alun perin ensimmäinen setlementti perustettiin vuonna 1884 Englannissa, jossa yliopiston opiskelijat ”heräsivät” sosiaalisesti ja yhteiskunnallisesti. (Suomen Setlementti 2011.) Heräämisellä tarkoitan sitä, että he aloittivat köyhien auttamisen esimerkiksi hankkimalla heille asuntoja.

Jyvälän Nuoret ry on uskonnollisesti ja poliittisesti täysin sitoutumaton järjestö. Jyvälän Nuoret ry järjestää nuorisotoimintaa, jossa näkyvät vahvasti setlementtiliikkeen arvot. Tärkeimpinä arvoina heidän toiminnassaan ovat yhteisöllisyys sekä ihmisläheisyys. Nuorisotyössä Jyvälän Nuoret ry:llä on selkeät raamit. Heidän työnsä tavoitteina on yhdistää lapsia ja nuoria, jotka tulevat erilaisista taustoista sekä lisätä lasten ja nuorten sosiaalista pääomaa ja tukea heidän henkistä kasvuaan. Jyvälän Nuoret ry:n toiminnassa on myös tärkeää tukea ekologisesti, sosiaalisesti, taloudellisesti ja kulttuurillisesti kestävästä kehitystä. (Jyvälän Nuoret ry 2011.)

Vuonna 2010 Jyvälän Nuoret ry:llä oli 128 jäsentä. Heidän toimintaansa osallistuu yli 200 lasta ja nuorta vuositasona. Palkkalistoillaan heillä on kolme osa-aikaista työntekijää ja kuusi palkattua kerho-ohjaajaa. Palkattujen lisäksi Jyvälän Nuoret ry:n riveissä toimii 10 vapaaehtoista työntekijää. Jyvälän Nuoret ry tarjoaa myös monipuolisesti harjoittelupaikkoja eri kouluista oleville toisen asteen ja korkea-asteen opiskelijoille. Tästä osoituksena se, että vuonna 2010 heillä oli kymmenen eri harjoittelijaa. (Räsänen 2011.)

2.2 Mun Juttu -mediapajahanke

Mun Juttu -mediapajahanke käynnistyi keväällä vuonna 2010. Mun Juttu -mediapajahankkeen idea syntyi kehitystiimissä, joka koostui setlementtinuorisotyön ammattilaisista. Hankkeessa mukana ovat Jyvälän Nuoret ry:n lisäksi Tampereen

ja Helsingin settlementiliikkeiden yksiköt. Hankkeen päätavoitteena on nuorten ja nuorten aikuisten syrjäytymisen ehkäisy tietoyhteiskunnasta sekä antaa nuorille välineet, tilat ja aikuisen tuki toteuttaa itseään vapaasti nykYTEknologian välineillä. (Mun Juttu -hanke 2011.)

Mukana hankkeessa on myös yritysmaailma. Yrityksistä hankkeeseen mukaan ovat lähteneet DNA, Microsoft ja F-Secure. Lisäksi paikallisesti Jyväskylän Nuoret ry:tä Jyväskylässä tukee Metso Paper Oyj. Yritykset tukevat hanketta erilaisilla laitteilla ja ohjelmistoilla sekä tietysti rahallisesti. Ilman tämän kaltaista tukea näin suurta hanketta olisi hyvin hankalaa toteuttaa. (Räsänen 2011.)

Jyväskylän settlementin tiloihin on luotu yritysten tuen avulla erinomaiset puitteet jatkaa toimintaa median ja nuorten parissa senkin jälkeen, kun mediapajahanke on päättynyt. Internetiin, elokuvan tekemiseen, valokuvaukseen ja verkkopelaamiseen liittyvät kerhot, kurssit ja niin edelleen onkin tavoitteena vakiinnuttaa osaksi Jyväskylän Nuoret ry:n toimintaa. (Mun Juttu -hanke 2011.)

3 KESKEISET KÄSITTEET

Tutkimuksen teon kannalta tärkeimpien käsitteiden hallitseminen on tärkeää jo ennen varsinaisen opinnäytetyön teon aloittamista. Käsitteiden hallitseminen lisää opinnäytetyöni uskottavuutta ja muutenkin ne on hyvä avata, sillä silloin tiedämme sen, että sekä lukija että kirjoittaja puhuvat samasta asiasta. Tällä tavoin toimiessa syntyy vähemmän väärinkäsityksiä (Rantasaari, Laitinen & Pitkänen 2008). Väärinkäsitykset tällaisissa tilanteissa johtuvat useimmiten siitä, että joillakin asioilla on ainakin kaksi eri merkitystä. Tämän vuoksi kirjoittajan on tärkeää selvittää lukijalle se, että missä merkityksessä opinnäytetyösi tärkeimpiä käsitteitä käytettiin. (Vilkka & Airaksinen 2003, 104.)

3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Vaihtoehtona ammattikorkeakouluissa tehtäville tutkimuksellisille opinnäytetöille on toiminnallinen opinnäytetyö. Kuten opinnäytetöillä yleensä, myös toiminnallisella opinnäytetyöllä on jokin tilaaja. Yleensä tilaaja tulee työelämästä ja toiminnallisen opinnäytetyön tulisi palvella heitä. Toiminnallisessa opinnäytetyössä luodaan jokin produkti, kuten kirja, opas, leiri tai muu vastaava tuotos. Käytännössä produktien määrä on rajaton, mutta sen tunnusmerkkinä on kuitenkin se, että se palvelee työelämää. Lisäksi sen tavoitteena on muun muassa työelämän toimintaa, ohjeistusta, järjestämistä tai järjeistämistä. (Virtuaali Ammattikorkeakoulu 2011.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössä tehdään produktin lisäksi myös raporttiosuus. Raporttiosuudessa dokumentoidaan se, mitä produktiosuudessa on tehty. Lisäksi raporttiosuus sisältää opinnäytetyön teoreettisen viitekehyksen. Raporttiosuudessa opinnäytetyön tekijä perustelee produktiaan ja sen merkitystä sekä todistaa ammattituntemuksensa ja teoriapohjan hallitsemista. (Virtuaali Ammattikorkeakoulu 2011.) Yksi tärkeimmistä asioista toiminnallisessa opinnäytetyössä on se, että siinä yhdistyvät sekä käytännössä tehtävä tilaus, joka raportoidaan tutkimusviestinnän keinoin. (Vilkka & Airaksinen 2003, 9.)

3.2 Mediakasvatus

Mediakasvatus sisältää kaksi sanaa, media ja kasvatus. Medialla tarkoitetaan esimerkiksi internetiä, televisiota, kännyköitä tai sanomalehtiä. Näiden kanssa toimimiselta vain hyvin harva voi välttyä, joten voikin sanoa, että elämme mediayhteiskunnassa. (Helminen & Valkendorff 2005, 118.) Kasvatuksella tarkoitetaan toimintaa, jossa kasvattaja muokkaa kasvatettavan ominaisuuksia. Tavoitteena on kehittää haluttuja ominaisuuksia haluttuun suuntaan. Itse media ja populaarikulttuuri ovat nykypäivänä niin voimakas asia, että ne toimivat itsessään yksinä kasvattajina. Niitä pidetään jopa niin voimakkaina, että ne voivat kumota koulumaailman kasvattajan roolin. (Herkman 2007, 39.)

Mediakasvatus yhdistää median ja kasvatuksen. Mediakasvatus pyrkii opettamaan median käyttöä tehokkaasti ja turvallisesti. Lisäksi onnistuneella mediakasvatuksella voidaan tukea itseilmaisua ja medialukutaitoa. Medialukutaidolla tarkoitetaan tiedon etsimistä käyttäen mediaa apuvälineenä ja sitä, että osataan suhtautua kriittisesti mediassa esitettyihin totuuksiin (Kirjaston mediakasvatus 2011). Mediataidoilla tarkoitetaan teknisiä taitoja sekä analyttisyyttä sekä taitoa tehdä päätelmiä. Lisäksi mediataitoihin kuuluu taito osallistua mediakulttuuriin ja siitä nauttiminen. Mediataitoihin liitetään myös muita osa-alueita, kuten esimerkiksi turva- ja sosiaaliset taidot. Tärkeä taito on myös pystyä kommunikoidaan median välityksellä ja myös tuottaa itse mediaa. (Ruhala, Ritokoski & Niinistö 2008, 26.) Nykyään suurin rooli mediakasvatuksessa ja kriittisen näkökulman opetuksessa on koululla (Herkman 2007, 9-14).

Mediakasvatus on myös rajojen asettamista. Lapselle on hyvä luoda rajat erilaisten medioiden käyttöön. Rajat määrittävät esimerkiksi sen, että kuinka paljon lapsi saa olla tietokoneella, millaisia pelejä hän voi pelata ja millä sivustoilla internetissä saa käydä (Pelastakaa Lapset ry 2011). Rajoilla pystytään paremmin suojaamaan lasta median vahingolliselta sisällöltä ehkäisemällä niitä ennalta. Kun lapsi ei saa negatiivisia kokemuksia mediasta, niin hänen positiiviset kokemukset nousevat esille. (Mediakasvatus 2011.)

Mediakasvatuksen tärkeimpinä tehtävinä on siis opettaa median käyttöä tietyin pelisäännöin. Nämä pelisäännöt vaihtelevat hieman kohteesta riippuen. Esimerkiksi lapset ja nuoret on hyvä tutustuttaa netikettiin, jonka tarkoituksena on opettaa hyviä käytöstapoja internetissä toimittaessa sekä erilaisten kulttuurien ja käytäntöjen huomioimista. (Kalliala & Toikkanen 2009, 129.) Vanhemmille netiketti voi taas olla itsensäenselyä. Jopa alle kouluikäiset tarvitsevat mediakasvatusta. Päivähoidossa olisi hyvä ottaa mediakasvatuksen aihepiiri esille ja jakaa tietoa myös lasten koteihin, sillä kaikki aikuiset eivät ole tietoisia mediakasvatuksesta. Vanhemman opastama lapsi oppii kaiken tarvittavan, jos vain sen eteen jaksetaan tehdä töitä. Tarpeellista on opettaa esimerkiksi kenelle internetissä saa kertoa ja mitä saa kertoa. Lisäksi on hyvä opastaa lasta lähtemään pois koneelta ja kertomaan vanhemmalle, jos näkee siellä jotain hämmäntävää, pelottavaa tai outoa. (Ruhala, Ritokoski & Niinistö 2008, 28-29.) Mediakasvatusta opetettaessa täytyy aina huomioida opetettavien ikä ja taitotasot. Lisäksi on hyvä ottaa huomioon erilaiset oppijat. Toiset oppivat paremmin kuunte-

lemalla, toiset lukemalla ja jotkut näkemällä. Kaikki tarvitsevat tavallaan kuitenkin mediakasvatusta, sillä media kehittyy jatkuvasti ja me toivottavasti sen mukana.

3.3 Menetelmäopas

Menetelmäopas voi olla painetussa tai sähköisessä muodossa. Siihen on kuitenkin kuvattu yleensä jokin toiminta. Menetelmäoppaan avulla jokin ulkopuolinen henkilö voi aloittaa toteuttamaan kyseessä olevaa toimintaa käytännössä oppaan avulla. Oppaan tarkoituksena on kertoa lukijalle kaikki oleellinen ja tarvittava tieto. Menetelmäoppaita löytyy esimerkiksi kirjastoista, järjestöiltä ja internetistä hyvin paljon ja niiden sisältöjen aihepiirit ovat hyvinkin erilaisia. Menetelmäoppaat ovat myös suuressa suosiossa nykyään. Hyvänä esimerkkinä niiden suuresta suosiosta on se, että esimerkiksi kirjastoissa ne ovat eniten lainatuimpia materiaaleja. (Kirjastoikkuna 2011.)

Hyvä menetelmäopas on yleensä lukijaystävällinen kokonaisuus. Siinä on käytetty värejä, kuvia ja muotoiluja, jotta siitä on saatu visuaalisesti kaunis kokonaisuus. Hyvässä menetelmäoppaassa kuvattu toiminta on esitetty mahdollisimman selkeästi, mutta myös mahdollisimman seikkaperäisesti. Selkeys ja helposti luettavuus on toteutettavissa esimerkiksi erilaisia numerointeja ja laatikkoja käyttäen.

Menetelmäopas aloitetaan yleensä johdannolla, jossa kerrotaan menetelmäoppaan synnystä, tekijästä ja muusta tarpeellisesta. Sen jälkeen kuvaillaan toimintaa yleisesti ja kerrotaan mikä sen tarkoitus on ja mitä siihen tarvitaan. Lopuksi toiminta avataan auki. Auki avaamisella tarkoitan esimerkiksi jonkin kerhon kuvailua niin tarkasti, että lukija sisäistää sen.

4 LASTEN NETTIKAHVILA

Lasten nettikahvila -kerho syntyi Mun Juttu -mediapajahankkeen yhteydessä. Mediapajahankkeen kautta syntyi ajatus kerhosta, jossa lapsille voitaisiin luoda turvallinen pelikenttä tutustua tietokoneisiin ja internetiin. Tässä vaiheessa Panu Räsänen

pyysi minua mediakasvatuksen harjoitteluun Jyväskylän Nuoret ry:hyn suunnittelemaan ja toteuttamaan muun muassa Lasten nettikahvila -kerhoa. Pienin askelein kerhosta muodostui hyvinkin suosittu lasten. Kerhon suosiota voidaan mitata esimerkiksi sillä, että syksyllä 2010 sillä oli vain muutama osallistuja, mutta tänä syksynä (2011) se on aivan täynnä. Kerhossa on nyt noin 10 osallistujaa, joka on tällä hetkellä ehdoton maksimi, sillä sen enempää ei ole tarjota tietokoneita osallistujille. Tietokone jokaiselle on oikeastaan ehdoton edellytys kerhon mielekkyydelle. Muutama kerholainen osallistuu kerhoon omalla kannettavalla tietokoneellaan.

Jyväskylän Nuoret ry sai uudet toimitilat käyttöönsä Jyväskylän Viitaniemessä. Nämä tilat mahdollisti mediakerhojen ilmaantumisen Jyväskylän Nuoret ry:n kerholistalle. Lasten nettikahvila on yksi näistä kerhoista. Viitaniemen toimitiloissa on tällä hetkellä tarjota kuudesta seitsemään tietokonetta. Tietokoneiden määrää ja niiden varustelutasoa saadaan kuitenkin koko ajan nostettua, sillä pikkuhiljaa Jyväskylän Nuoret ry:n menestyksessä toiminta ollaan huomioitu myös tilojen ulkopuolella ja se taas tuo lisää tukia ja avustuksia. Esimerkiksi Raha-automaattiyhdistys on hyvin tarkka rahojensa suhteen. Heillä on oma avustusstrategiansa ja he vaativat näyttöä rahojen tarpeellisuudesta ja käytöstä vuosittain. (RAY 2011; Raha-automaattiyhdistyksen avustusstrategia 2011.) Järjestön tunnettavuus ja tiedetty laatu helpottavat ylipäänsä avustusten saamista puhumattakaan niiden määrästä.

Lasten nettikahvila on suunnattu alakouluikäisille lapsille. Sinne ovat tervetulleita kaikentasoiset tietokoneen ja internetin käyttäjät. Kerhoa aloitettaessa onkin siis hyvin järkevää aloittaa ihan perusteista. Täytyy kuitenkin huomioida se, että kerhossa saat-
taa olla jo perusteet ja vähän enemmänkin hallitsevia lapsia. Muiden ottaessa vasta ensiaskelia on hyvin mahdollista, että kuvaamani enemmän asioista tietävä lapsi voi turhautua. Tämän vuoksi onkin hyvin tärkeää, että ohjaaja osallistaa tällaista lasta mahdollisimman paljon ja ottaa hänet tavallaan apuohjaajakseen. Näin hänellekin on haastavaa ja kehittävää tekemistä. Lisäksi apua tarvitsevat saavat sitä enemmän. Tietysti kerho olisi hyvä rakentaa tasoluokittain, mutta tämä ei ole aina mahdollista, sillä esimerkiksi pienillä paikkakunnilla ei lapsia ole paljon tai tasoryhmien luonti tuottaa muutoin vaikeuksia.

Kerhossa on tarkoituksena, että joka kerta saadaan hiukan oppia, tukea ja varmuutta tietokoneiden ja internetin käytössä. Niin sanotusta opetustuokiosta on pyritty muodostamaan mahdollisimman kepeä, jotta ei ajauduttaisi koulumaiseen tunnelmaan. Kerhon on tarkoitus olla hauskaa vapaa-ajan viettoa yhdessä, josta voi olla vielä jotain oppiakin saatavana.

Kerhossa on tavoitteena se, että tietokoneilla olemisen lomassa siellä voi tehdä myös jotain muuta. Ohjelma koostu hyvin pitkälti sen mukaan, kuinka pitkäksi se on suunniteltu. Syksyllä 2010 ja keväällä 2011 kerho kesti kaksi ja puoli tuntia ja nyt syksyllä 2011 puolitoista tuntia. Kahden ja puolen tunnin kerhossa ehti tehdä enemmän tietokoneista riippumattomia asioita, mutta kokemus on osoittanut, että kaksi ja puoli tuntia on hieman liian pitkä aika lasten keskittymisen pitämiseksi. Kerhon pituudesta huolimatta siihen kannattaa sisällyttää taukoja. Jos haluaa pitää lapset koko kerhon ajan virkeinä ja säästää heidän silmiään, niin on hyvä nostaa lasten päät ylös tietokoneiden näytöiltä ainakin yhden kerran kerhon aikana. Tällaisiin taukoihin voi sisällyttää jotain opetusta, mutta se ei ole välttämätöntä. Esimerkiksi jokin liikunnallinen leikki auttaa lapsia jaksamaan paremmin (Louhevaara, Kukkonen & Smolander 1995, 232-233). Liikunnallisen leikin ei tarvitse olla pitkä, kuten esimerkiksi pomppivat pavut leikki, joka on nopeatempoinen ja hauska tapa saada lapset liikkeelle (Valkeapää 2011, 29-30). Pääasia on se, että lapset saavat siitä energiaa. Tauot myös lepuuttavat silmiä, joita tietokoneen näytön katsominen rasittaa (Radio Nova 2011).

Koko kerhon ajan sen mukana kulkee kilpailu, joka koostuu eri osioista. Osa näistä kilpailuista on erilaisten pelien parissa ja osa jotain ihan muuta, joiden muotoon vain mielikuvitus on rajana. Esimerkkeinä nopeuspiirustuskilpailu tai internetissä pelattava autopeli, jossa kilpaillaan nopeimmasta ajasta. Viimeisellä kerhokerralla on ollut tapana palkita kilpailuihin osallistuneet. Kilpailu saattaa auttaa jonkin taidon oppimisessa, kun taas palkitseminen hyvästä yrittämisestä kasvattaa ja antaa lapselle onnistumisen tunteen (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2011).

Pelien pelaaminen lasten ja nuorten keskuudessa on yhä vain suosituempaa. Pelien pelaamiseen voi olla monta syytä, kuten ajanviete tai sosiaalisten suhteiden vahvistaminen. (Pentikäinen 2010, 9-10.) Kerhossakin pelataan paljon pelejä. Nämä pelit ovat enimmäkseen internetissä. Vähintään puolet kerhoajasta pyritään antamaan

lasten olla vapaasti tietokoneilla, jolloin he saavat rauhassa tutustua internetiin ja vaikka pelata jotain suosikkipeliään siellä vastuullisen aikuisen ollessa läsnä. Lasten pelaamista on hyvä seurata, sillä on muistettava pelien ikärajat. Esimerkiksi pelien väkivalta ja seksi voi aiheuttaa riskejä lapsen kehitykselle. Lapsen keskeisenä kehitystehtävänä on perusturvallisuuden rakentaminen, mutta liian rajut pelit voivat aiheuttaa pelkoja ynnä muita negatiivisia tunteita. Myös tunne-elämä saattaa turtua aikuisille tarkoitettujen väkivaltaisten pelien pelaamisesta. (Salokoski 2006, 71-75.) Mielestäni nykyään kuitenkin syytetään liiaksi pelejä kaikesta. Pelien pelaaminen itsessään harvoin johtaa yksinään mihinkään pahaan.

4.1 Hyöty kerholaisille

Kerhotoiminnan järjestämisessä ei olisi järkevää, jos siitä ei olisi jotain konkreettista hyötyä. Kerhoa järjestävä taho saa näkyvyyttä, joka taas mahdollistaa uusien yhteisöryhmien saamisen ja tätä kautta toiminnan laajenemisen. Kerhoista suurimman ja tärkeimmän hyödyn saavat kuitenkin ensisijaisesti siinä käyvät lapset ja nuoret. Tämä on varmasti myös kerhon järjestäjälle tärkein asia. Näin on asia myös Lasten nettikahvilassa. Tässä alaluvussa käsitelenkin Lasten nettikahvilan positiivisia vaikutuksia siinä käyvien lasten näkökulmasta.

Kerho luo kaikille lapsille mahdollisuuden päästä tutustumaan tietokoneisiin ja internetiin. Tämä onkin erittäin tärkeää, sillä kaikilla lapsilla ei ole mahdollisuutta esimerkiksi kotona tutustua niihin. Koulussakaan ei välttämättä ole tarpeeksi resursseja niiden käytön opettelemiseen. Jos tietokoneet ja internetin sivuuttaa nykyajan maailmassa lapsena voi se johtaa siihen, että kasvaa niistä täysin erilleen, joka voi johtaa pahimmassa tapauksessa jopa yhteiskunnasta syrjäytymiseen. Myös työelämä vaatii jo nykyään lähes poikkeuksetta edes jonkinlaisia tietoteknisiä taitoja, joten on oletettavaa, että sen tarpeellisuus ei tule ainakaan pienenemään tulevaisuudessa. Työelämä voi lapsista puhuttaessa tuntua hieman kaukaiselta, mutta mitä nuorempana jonkin asian oppii niin sitä paremman pohjan se antaa sen asian hallitsemiseen myöhemmin.

Tietokoneista ja internetistä tietämättömyys voi johtaa myös esimerkiksi koulu-kiusaamiseen. Jos lapsi ei tiedä mistä muut puhuvat, niin silloin leimautuu erilaiseksi. Erilaisuus ei ole millään tavoin huono asia, mutta se johtaa monesti syrjimiseen, kun joku ei ole samanlainen kuin muut porukan jäsenet. Syrjiminen saattaa johtaa kiusaamiseen. Kiusaaminen voi olla henkistä tai fyysistä, mutta joka tapauksessa hyvin vahingoittavaa. Kiusaamiseen on aina puututtava välittömästi. (Ekebom, Helin & Tullusto 2000, 102-104.)

Joskus tietokoneettomuuden syy voi olla se, että kotona vanhemmat eivät ymmärrä siitä ja internetistä mitään. He voivat hieman jopa pelätä asiaa. Vanhempien tietämättömyys voi luoda myös häpeää, koska eivät osaa lapsiaan neuvoa, joten helpointa silloin on vain kieltää koko asia. Nettikahvilan avulla tällaiset lapset saavat tietoa, jota voivat sitten taas jakaa kotonaan. Hieno esimerkki tällaisen tapahtuman positiivisesta vaikutuksesta kävi Lasten nettikahvila -kerhon seurauksena, kun eräiden kerholaisien vanhemmat suostuivat hankkimaan tietokoneen ja internetin, kun heidän lapsensa osasivat kertoa niiden käytöstä enemmän ja perustella niiden tarpeellisuutta.

Sosiaaliset suhteet ovat lapselle tärkeitä. Niiden puuttuminen ei ainakaan vahvista lapsen henkistä kehitystä. Sosiaalisia suhteita voi nykyään luoda helposti myös verkossa. Kerho tarjoaa lapsille mahdollisuuden tutustua muihin ihmisiin internetissä. Tärkeintä tässä on se, että se tapahtuu asiantuntevan aikuisen läsnä ollessa, joka kerhossa kertoo ja opastaa internetin pelisääntöjä. Toisaalta kerhoon voi tulla myös sellaisia lapsia, joilla voi olla paljon sosiaalisia suhteita verkossa, mutta ulkomailmassa ei juurikaan. Tällainen voi johtua esimerkiksi liikapelaamisesta, jota ilmenee nykyään aika paljon. Liikapelaaminen voi aiheuttaa myös fyysisiä sekä psyykkisiä oireita, kuten ihmissuhteiden ja koulumenestyksen heikentyminen, vuorokausi-rytmin katoaminen, pelin ja todellisuuden sekoittaminen, rauhattomuus ja hikoilu. (Vento 2010, 13-15; Kinanen 2010, 70-72.) Liikapelaajille kerhosta saatavat kontaktit muihin kerholaisiin voi olla erittäin arvokkaita. Myös sosiaalisesti ei niin lahjakkaat lapset voivat saada kerhosta tukea ja uusia sosiaalisia suhteita. Tässä asiassa ohjaajan rooli ja apu on suuri. Ohjaajan on myös muistettava tukea ja neuvoa liikapelaamisesta kärsivää, jos tällaisen havaitsee. Liikapelaamiseen saa apua esimerkiksi internetistä. Siellä on erilaisia ryhmiä ja testejä, jotka auttavat ongelman havainnoimisessa. Ehkä

tärkeintä prosessissa on myöntää oma riippuvuutensa. (Sosiaalipedagogiikan säätiö 2011.)

Media on nykypäivänä joka puolella. Sen kanssa joutuu jo hyvin pienet lapset toimaan päivittäin. Tämän vuoksi medialukutaidon oppiminen on tärkeää mahdollisimman varhain. Tärkeää tämä on median pahojen vaikutusten riskien minimoimiseksi. Tällöin lapsi ymmärtää olla tarpeeksi kriittinen saamaansa informaation sekä hallitsee pelisäännöt internetissä.

5 LASTEN NETTIKAHVILA MENETELMÄOPAS

Toiminnallisen opinnäytetyöni produktiosuutena on menetelmäopas Lasten nettikahvila -kerhosta. Tässä luvussa kerron enemmän siitä. Aluksi kerron menetelmäoppaani perusrakenteen ja mistä osista se koostuu. Perusrakenteen hahmottaminen auttaa lukijaa ymmärtämään alalukuja 5.1, 5.2 ja 5.3. Alaluvuissa kerron tekemäni menetelmäoppaan toimintamalleista. Lisäksi käyn läpi prosessia sen suunnittelusta ja toteutuksesta, jonka jälkeen kerron näkemyksiäni sen tarpeesta ja käytöstä. Menetelmäoppaani ensimmäinen luku kansilehden ja sisällysluettelon jälkeen on johdanto. Johdannossa olen kertonut kaiken oleellisen oppaasta tiivistetysti. Lisäksi kerron hieman oppaan tekijästä, eli minusta itsestäni. Johdannon olen nimennyt esipuheeksi omassa menetelmäoppaassani.

Menetelmäoppaani toisessa luvussa kerron lukijalle tarvittavat tiedot opinnäytetyöni tilaajasta. Lukijan on hyvä tietää menetelmäoppaan tilaaja, sillä se vaikuttaa lukijan lähdekritiikkiin. Lukijan täytyy pystyä tarkastelemaan tilaajan ja tekijän taustoja, jotta hän voi luottaa saamaansa tietoon. Esimerkkinä tilaaja voi olla sitoutunut esimerkiksi uskonnollisesti johonkin uskontoon, joka estää tiettyjen asioiden kirjoittamista. (Tiedon lähde 2011.)

Tämän jälkeen käyn läpi asioita, joita kerhon järjestämiseen tarvitaan. Luvussa 4 taas annan käytännön vinkkejä ja ohjeita kerhon ohjaajalle. Nämä asiat ovat vain

suuntaa antavia. Jokaisesta kerhosta syntyy lopulta kuitenkin omanlaisensa kokonaisuus.

Seuraavaksi menetelmäoppaaseeni olen koonnut ohjelman kymmenelle kerhokerralle. Kerhokerrat on suunniteltu siten, että jokaisella kerralla on oma pääaiheensa ja alussa lähdetään liikkeelle perusasioista. Päivän sisältöön olen kirjannut tavoitteet ja kerhokerran kulun. Lisäksi päivän ohjeistuksessa on jokin kilpailu jokaiselle päivälle.

Kerhokertojen kuvailun jälkeen olen tehnyt hyödyllisen linkkilistan, jonka tarkoituksena on antaa ohjaajalle lisää tietoja ohjeistuksessa käytetyistä termeistä ja asioista. Lisäksi sieltä löytyy syventävää tietoa aiheisiin sekä linkit asioihin, joita kerhossa käydään läpi. Opinnäytetyöni menetelmäopas päättyy loppusanoihin, johon olen yrittänyt koota loppuajatukseni Lasten nettikahvila -kerhosta.

5.1 Menetelmäoppaan toimintamallit

Jokaisella kerhokerralla on jokin tavoite. Tavoitteet on yritetty esittää selkeästi ja järkevästi. Esimerkiksi ensimmäisen kerran tavoitteet eivät ole vielä niin suuret kuin viidennen kerran. Näin olen pyrkinyt luomaan mallin, jossa vähitellen opitaan uutta ja uuden oppimiseksi on käytettävä edellisillä kerroilla opittuja taitoja. Tällä tavoin itse tekemällä lapsi pystyy omaksumaan opetetut asiat.

Menetelmäoppaan harjoitteiden ei ole tarkoitus olla pelkästään ohjaajan yksinpuhumista, vaan asioista täytyy keskustella ja niitä saa kokeilla käytännössä. Kerhokerran on tarkoitus olla myös kävijöilleen miellyttävä kokemus, joten sitä ei saa ottaa liian vakavasti, joten hauskaa saa pitää. Lisäksi kerhossa olevien harjoitteiden lomassa olevien leikkien on tarkoitus piristää lapsia.

Kerhon historiassa on kokeiltu erilaisia harjoitteita ja toimintatapoja. Kokoamaani menetelmäoppaaseen on kerätty parhaiten onnistuneet asiat. Lisäksi siinä on pyritty ottamaan huomioon mahdollisimman monta eri asiakokonaisuutta. Täytyy kuitenkin muistaa, että Jyväskylän Nuoret ry:n järjestämän Lasten nettikahvila -kerhon kaikki toi-

mintatavat eivät välttämättä toimi sellaisinaan esimerkiksi Helsingin vastaavassa yksikössä.

5.2 Menetelmäoppaan suunnittelu ja toteutus

Aloitin opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden, eli menetelmäoppaan, tekemisen syyskuussa 2011. Aluksi tutustuin muiden tekemiin erilaisiin menetelmäoppaisiin. Luin läpi opinnäytetöitä, joissa oli tehty menetelmäopas toiminnallisena osuutena, mutta tutustuin myös useisiin muihin menetelmäoppaisiin mitä internetistä löysin. Muiden oppaissa kiinnitin huomiota enimmäkseen niiden sisällysluettelon rakenteeseen. Huomasin toistaan sisällöllisesti paljonkin eroavissa menetelmäoppaissa olevan kuitenkin joitakin yhteneviä piirteitä niiden rakenteissa. Niitä aikani tutkittuani sainkin koottua mielestäni minulle ja aiheelleni sopivan sisällysluettelohahmotelman. Se toimisi opinnäytetyöni produktiosuuden kivijalkana.

Kun olin saanut hahmotelman menetelmäoppaan sisällöstä valmiiksi, niin kävimme sen läpi työelämän ohjaajani kanssa. Hän näytti sille vihreää valoa, joten pystyin aloittamaan oppaan kirjoittamisen. Opasta kirjoittaessani hyödynsin muiden lukemi-
ni oppaiden sisältöä sekä kesällä lukemaani teoriaa. Oppaan sisältöön toin ilmi minun ja Panu Räsäsen parhaaksi kokemamme toimintamuotoja.

Tehtyäni menetelmäopasta kaksi viikkoa, sain lopulta niin sanotun ensimmäisen painoksen siitä valmiiksi. Luettuani sen ajatuksella läpi sain hirvittävän määrän ajatuksia sen muuttamiseksi. Lisäksi sain erittäin rakentavaa palautetta opinnäytetyöohjaajiltani sekä koulun että työelämän puolelta. Heidän ja omien ajatusteni pohjalta lähdin jatkokehittämään sitä.

Jätettyäni menetelmäoppaan esitarkastukseen meni noin kaksi viikkoa, kun olin saanut uuden version siitä valmiiksi. Ensimmäiseen versioon minä olin koonnut kaikki siihen kuuluvaksi katsomani asiat, mutta sen ulkonäköä en ollut pohtinut. Lopulliseen versioon muokkasinkin tekstiä saamani palautteen mukaan. Kiinnitin huomiota tekstissä selkeyteen ja asiassa pysymiseen. Jouduin esimerkiksi muokkaamaan hie-

man kirjoittamiani lauseita. Asettelin tekstin myös sivuille helpommin luettavaan muotoon.

5.3 Menetelmäoppaan tarve ja käyttö

Olen pyrkinyt tekemään menetelmäoppaastani mahdollisimman käytännön läheisen, jotta se tulisi käyttöön. Mun Juttu -mediapajahankkeen aikana on todettu, että Lasten nettikahvila -kerholle ja vastaaville kokonaisuuksille on kysyntää. Sen tarpeellisuus on osoittautunut jopa käytännössä. Tämä on näkynyt siinä, että lapset ja viime aikoina jopa vanhemmat ovat olleet huolissaan siitä, että jatkuuko kerho myös seuraavalla kerhokaudella. Lisäksi kerhon kävijämäärä on lisääntynyt ja lapset ovat kokeneet kerhon tarpeelliseksi. Kiitosta on tullut myös vanhemmilta.

Medialla on tänä päivänä suuri rooli yhteiskunnassa. Sen kanssa täytyy pystyä toimimaan jo pienestä asti. Tämä onkin yksi Lasten nettikahvila -kerhon tavoitteista. Yksi sen syntyyn johtaneista tekijöistä oli se, että Jyväskylässä ei lapsille tämän kaltaista kerhotoimintaa ollut. Mediasta voi olla paljon hyötyä, mutta siinä on myös omat vaaransa. Siksi onkin ensiarvoisen tärkeää, että sen kanssa tulee toimeen, sillä siltä ei voi välttyä.

Lasten nettikahvila -kerho on syksyllä 2011 järjestetty kello 15.00-16.30. Tuohon aikaan lapset ovat päässeet koulusta, mutta joidenkin lasten vanhemmat saattavat olla vielä töissä. Tällöin kerhosta on suuri apu, jotta lapsen ei tarvitse olla yksin ja hän saa turvaa aikuisesta. Aikuisen turva voi olla lapselle hyvinkin tärkeää (Topelius & Mayow 2011).

Alunperin oli tarkoituksena, että kokoamani menetelmäopas tultaisiin painamaan paperille, mutta rahoitusta tälle ei todennäköisesti tulla saamaan. Täten menetelmäopas julkaistaan ainakin aluksi vain internetissä. Toisaalta sen julkaiseminen siellä on tavallaan ainut oikea ratkaisu johtuen sen mediakasvatuksellisesta näkökulmasta. Mun Juttu -hankkeen nimissä menetelmäopas on tarkoituksena tuoda settlementi-nuorisotyön pelikentälle, mutta sen käyttäminen on sallittua missä vain. Uskon vaakaasti siihen, että sitä tullaan hyödyntämään myös muualla sen saaman kiitoksen ja

yksinkertaisuuden ansiosta. Lisäksi sellaisen järjestämiseen ei tarvita älyttömiä resursseja. Mikä vain tila käy, jossa on tarvittava määrä tietokoneita ja internet yhteys. Tämän lisäksi tarvitaan vain innokas ohjaaja, joka on halukas kehittämään toimintaa. Kehitystä ja ideointia kerhoon tarvitaan, vaikka menetelmäopas olisikin käytössä, sillä se toimii parhaiten, kun sen yksilöi tarpeen, kerholaisten ja ohjaajan kykyjen mukaan.

6 ARVIOINTI JA PALAUTE

Tässä luvussa esittelen omaa arviotani menetelmäoppaan onnistumisesta sekä käyn läpi saamaani palautetta siitä. Oman arvioinnin osuudessa yritän tarkastella menetelmäopasta ja hieman myös koko menetelmäoppaan luomisprosessia. Tarkastellessani yritän ottaa hieman etäisyyttä työhöni ja kiinnittää huomiota sen eri osa-alueisiin. Itsearviointi on tärkeä osa oppimisprosessia. Sen avulla pystyy havainnoimaan omalta kannalta mitä on oppinut ja mitä ei. Tätä kautta pystyy myös itse vaikuttamaan siihen, että mitä oppii. (EDU 2011.)

Ensimmäisessä alaluvussa esittelen työelämän ohjaajani (Panu Räsänen) arvion tekemästäni menetelmäoppaasta hänen antaman palautteen perusteella. Palautteen sain häneltä suullisesti, kun olin saanut lopullisen version menetelmäoppaasta valmiiksi ja esiteltyä hänelle. Lisäksi keräsin myös Lasten nettikahvila -kerhossa pienenmuotoisen palautteen, jossa kysyin kerholaisten mielipidettä Lasten nettikahvila -kerhosta. Tekemääni kyselyyn sai vastata joko sähköpostilla tai paperille. Kyselyyn piti kuitenkin vastata itsenäisesti ja toisten vastauksia ei saanut katsoa. Tätä vaadin siksi, että halusin saada mahdollisimman yksilöllisiä vastauksia. Lisäksi halusin, että lapset vastaisivat mahdollisimman totuudenmukaisesti kysymyksiini. Pelkäsin muiden katseiden omiin vastauksiin aiheuttavan kaunistelua ja vastausten supistamista. Kyselyn aikana valvoin, että kaikki saivat rauhan vastata. Vastauksia kyselyyn tuli yhdeksän.

Keräsin tämän luvun alle arvioita kerhosta ja oppaasta myös muilta kuin itseltäni, sillä minusta tuntui huonolta ajatukselta luottaa vain omaan arviooni. Lisäksi se tuntui

mielekkäältä saada palautetta myös muilta. Muilta saatu palaute auttaa minua ymmärtämään sen, missä olen onnistunut ja missä en. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 157-158.)

6.1 Työelämän ohjaajan ja kerholaisten arviot

Opinnäytetyöni ohjaaja oli erityisen tyytyväinen siihen, että menetelmäoppaasta tuli tilaajan näköinen ja se vastaa heidän tarvettaan. Menetelmäoppaan avulla kerhon ideaa pystytään käyttämään setlementtinuorisotyön kentällä laajemmin sekä sillä pystytään raportoimaan Mun Juttu -mediapajahanke yritysmaailman yhteistyökumppaneille. Lisäksi Panu Räsänen oli kiitollinen siitä, että yhteistyö opinnäytetyön tekijän ja tilaajan välillä sujui mainiosti.

Menetelmäopas ei ollut kuitenkaan täydellinen. Panu Räsäsen mukaan olisin voinut kiinnittää vielä lisähuomiota tekstin tiivistämiseen. Tiivistäminen olisi parantanut sen käytettävyyttä entisestään. Myöhemmin, kun menetelmäopas menee taittoon, niin tekstiä tullaan tiivistämään.

Kerholaiset ovat olleet kerhoon hyvin tyytyväisiä ja heidän kerholle antamien arvostusten keskiarvoksi tuli 9. Parasta kerhossa on heidän mielestään ollut yhdessä oleminen, kilpailut ja internetissä pelaaminen. Ohjaajaan ja hänen toimintaansa kaikki vastaajat olivat vähintään tyytyväisiä. Parannusehdotuksiakin tuli. Esimerkiksi tietokoneita saisi olla enemmän, kerho voisi olla pidempi sekä ohjelman määrää voisi lisätä. Kerhossa he olivat oppineet sähköpostin ja tietokoneen käyttöä sekä uusia pelisivustoja. Kotona kerhossa opittuja asioita perheenjäsenilleen oli opettanut kaksi kerholaista.

6.2 Itsearviointi

Opinnäytetyöni onnistuneimpana osana pidän produktiani, Lasten nettikahvila -kerhon menetelmäopasta. Tämä johtuu siitä, että ajallisesti käytin menetelmäoppaa-

seen paljon aikaa. Menetelmäoppaan arvostamiseen liittyy varmasti myös suuri työ Lasten nettikahvila -kerhon eteen. Ajallisesti olen käyttänyt opiskeluistani hyvin suuren osan Lasten nettikahvilaan. Tietysti raporttiosio on aivan yhtä tärkeä ja se perustelee menetelmäopasta. Tietenkään en sen arvoa vähättele ja teinkin sen eteen kaiken mitä osasin.

Tekemästäni menetelmäoppaasta tuli hyvin pitkälti sen näköinen, kun siitä halusinkin tulevan ja siitä tuli niin sanotusti minun itseni näköinen. Menetelmäoppaan ulkonäköä tullaan vielä muuttamaan esimerkiksi tarvittavin logoin ja kuvin tämän opinnäytetyön julkaisun jälkeen. Tämä johtuu siitä, että internetissä julkaistavan menetelmäoppaan ulkoasun luomiseen ja taittoon tarvitsen ulkopuolista apua, jota saan opinnäytetyöni tilaajan puolesta. En ehtinyt saamaan taittoon apua ennen opinnäytetyön palautuspäivää, joten päätimme, että tässä opinnäytetyössä julkaistaan vain Word muodossa oleva ylimääräisistä kuvista ja väreistä karsittu kevyempi versio. Lopullinen versio tullaan julkaisemaan tilaajan toimesta vuoden 2011 lopulla tai vuoden 2012 alkupuolella.

Olen tyytyväinen myös menetelmäoppaani sisältöön. Puolentoista vuoden suunnittelu- ja kokeilutyö palkittiin lopulta. Minun ja Panu Räsäsen kehittämä toimintamalli saatiin lopulta kirjoitettua ylös myös muiden luettavaksi ja toteutettavaksi. Minun mielestäni menetelmäoppaan toimintamallit ovat hyvin perusteltuja ja loogisia. Lisäksi siinä olevat harjoitteet ovat monipuolisia ja sisällöllisesti tarkkaan harkittuja. Kaikkein tärkein peruste niiden toimivuudesta on se, että ne on voitu käytännössä toimiviksi todistaa.

Myös raporttiosuudesta tuli hyvä. Opinnäytetyöni ohjaaja sanoi, että itselleen pitää osata olla armollinen ja tässä asiassa olenkin. Annoin kaikkeni ja yritin parhaani raporttiosuuden luomiseen, joten siihen pitää olla tyytyväinen ja osata arvostaa sitä. Minun täytyy muistaa se, että olen vielä opiskelija ja tämä on ensimmäinen pidempi kirjallinen työni. Opinnäytetyön tarkoitus on kuitenkin valmistaa opiskelija kohti työelämää antamalla tälle tilaisuus todistaa tietonsa oman alansa jostakin aiheesta ja tutkia sitä (Mikkelin ammattikorkeakoulu 2011). Sisältöön ja pituuteen olisin mielestäni kuitenkin voinut antaa enemmän itsestäni, mutta taas toisaalta sisällön rakentamiseen olen erittäin tyytyväinen. Mielestäni opinnäytetyöni raporttiosuudessa kerrotaan

kaikki tarpeellinen ja oleellinen, mutta joissain kohdissa olisin voinut mennä ehkä hieman pintakerrosta alemmas ja tutkia mitä sieltä löytyy.

Arviointiluku on opiskelijalle itselleen yksi tärkeimmistä luvuista koko opinnäytetyössä. Sen avulla pystyy tarkastelemaan omia virheitään opinnäytetyöprosessin aikana. Virheitä tekevät kaikki, joten niitä ei tarvitse pelätä. Virheiden tekeminen pitää pystyä kääntämään voitoksi ja oppia niistä.

7 POHDINTA

Opinnäytetyön tekeminen on ollut pitkä ja työläs prosessi. Olen kuitenkin oppinut paljon asioita sen aikana. Tärkeimpänä oppina olen saanut muistutuksen siitä, kuinka tärkeää on aloittaa työn tekeminen ajoissa. Olen tekemääni opinnäytetyöhön tyytyväinen, mutta olisinko pystynyt parempaan, jos olisin aloittanut sen tekemisen aikaisemmin. Tietysti monta kertaa opintojeni aikana olen huomannut sen, että pienessä paniikissa ajan loppumisen suhteen syntyy parasta jälkeä. Toisaalta taas pidemmällä ajanjaksolla asioita ehtii pohtia enemmän ja tekemään syvällisempää tutkimustyötä. Olen huomannut myös, kuinka tärkeää on aikatauluttaa tekemänsä työ. Opinnäytetyöprosessin lopulla kokeilin tehdä listoja, joissa oli päivän työtehtävät. Listoista olikin suuri apu opinnäytetyön loppuun saattamisessa.

Tämä on ensimmäinen tekemäni opinnäytetyö. Näin jälkeenpäin tarkastellessa huomaa, kuinka tärkeää muiden apu oli opinnäytetyöprosessissani. Tärkeimmät ulkoiset avut sain opinnäytetyöohjaajiltani koulun ja työelämän puolelta. Heidän antamien kommenttien avulla pystyin kehittämään ja kyseenalaistamaan luomaani tekstiä. Tärkeää oli myös niiden henkilöiden panos, jotka jaksoivat lukea opinnäytetyötäni mahdollisten kirjoitusvirheiden ja liian pitkien virkkeiden varalta. Outoja lauseita ja pieniä kirjoitusvirheitä on vaikea havaita omasta tekstistä. Muiden avusta sain myös tunteen, etten ole kirjoitustyöni kanssa yksin. Se auttoi jaksamaan.

Käsitykseni toiminnallisesta opinnäytetyöstä oli epätäydellinen ennen kuin olin aloittanut oman opinnäytetyöni. Olin pitänyt toiminnallista opinnäytetyötä helpompana ja vähemmän työläänä kuin perinteistä opinnäytetyötä. Tämä illuusio haihtui nopeasti päästyäni työhön käsiksi. Toiminnallinen opinnäytetyö on vähintäänkin yhtä haastava ja työläs kuin perinteinen opinnäytetyö. Vaikeinta toiminnallisessa opinnäytetyössä oli mielestäni se, että piti tehdä tavallaan kahta eri työtä, produktia ja raporttia, joista piti luoda yhtenäinen kokonaisuus. Mielestäni onnistuin siinä kuitenkin hyvin, mutta lopputulos ei syntynyt ilman kovaa työtä.

Opinnäytetyössäni sain tilaisuuden näyttää ammatillisen osaamiseni tieteellisessä kirjoittamisessa. Lisäksi sain mahdollisuuden esitellä osaamistani mediakasvatuksesta. Mediakasvatuksesta tekee itselleni tärkeän se, että valitsin yhteisöpedagogin ammatilliset opinnot mediakasvatuksesta. Lasten nettikahvila -kerhoa pitäessäni huomasin kuinka tärkeitä mediakasvatustaidot olivat, joten olen erittäin tyytyväinen valintaani.

Lasten nettikahvila -kerhon pitämisestä olen saanut opinnäytetyöaiheeni lisäksi paljon ohjauskokemusta ja nähnyt millainen on järjestökenttä. Näistä kokemuksista ja opinnäytetyöprosessista on varmasti paljon apua, kun lähdän työelämään. Uskon, että nuorisotyön kentällä arvostetaan hyviä ohjaustaitoja sekä tietämystä mediakasvatuksesta. Mediakasvatuksen merkitys onkin noussut suurempaan rooliin kuin ennen, mutta silti olen sitä mieltä, että sen opetusta olisi lisättävä sekä kouluissa että kerhoissa. Tämän aiheen parissa joko koulumaailmassa tai järjestökentällä saattaa-kin olla minun tuleva työpaikka.

Opinnäytetyöprosessini aikana minulle on tullut ajatuksia siitä, miten joku voisi lähteä viemään työtäni eteenpäin. Lasten nettikahvila -kerhotoiminnasta tekemäni menetelmäopas on pitkälti perusasioiden läpikäymistä. Aihe tarjoaisi jollekin mahtavan tilaisuuden lähteä jatkokehittämään Lasten nettikahvila -toimintaa seuraavalle tasolle. Kun perusasiat ovat hallussa, niin seuraavaksi voisi lähteä pureutumaan pintaa syvemmälle kohti enemmän ajattelua ja taitoa vaativiin asioihin. Esimerkiksi nettisivujen tekeminen olisi luonnollinen jatkumo. Toisaalta myös perusasioiden tutkimista voi jatkaa suunnittelemalla uusia aihekokonaisuuksia.

Jatkotutkimuksen paikka olisi mielestäni myös itse mediakasvatuksen järjestämisestä Jyväskylässä. Mielenkiintoinen tutkimuksen aihe voisi olla mediakasvatuksen määrä eri järjestöissä ja kouluissa Jyväskylän seudulla. Tutkimuksessa voisi peilata myös mediakasvatuksen erilaisuutta ja laatua eri alueilla. Lisäksi olisi mielenkiintoista saada esimerkkejä siitä, että miten mediakasvatusta on järjestetty eri paikoissa.

LÄHTEET

- EDU 2011. Itsearviointi. Viitattu 13.11.2011.
<http://www.edu.fi/taiteenperusopetus/teatteritaide/itsearviointi>
- Ekebom, Ulla-Maija & Helin, Merja & Tulusto, Riitta 2000. Satayksi kouluongelmaa. Opettajan käsikirja. Helsinki: Oy Edita Ab.
- Helminen, Jari & Valkendorff, Tiina 2005. Textari-Helppi. Etäauttamiskanava nuorille. Teoksessa Helminen, Jari (toim.) Kiintopisteitä nuoruusaikaan. Psykososiaalinen tuki ja työ nuorten kanssa toimittaessa. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu. 115-134.
- Herkman, Juha 2007. Kriittinen mediakasvatus. Tampere: Vastapaino.
- Jyväskylän Nuoret ry 2011. Jyväskylän Nuoret ry. Viitattu 26.10.2011.
<http://jyvala.fi/jnry/index.php?mact=News,maba54,default,1&maba54category=JNr%20News&maba54pagelimit=1&maba54summarytemplate=Ploki&maba54pagenumber=2&maba54returnid=16&page=>
- Jyväskylän Setlementti 2011. Jyväskylän historiaa. Viitattu 23.10.2011.
<http://jyvala.fi/index.php?page=jyvaelaen-historiaa>
- Kalliala, Eija & Toikkanen, Tarmo 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.
- Kinanen, Juha 2010. Uppouuttavaa pelaamista. Teoksessa Pentikäinen, Antti & Ruha-la, Anu & Niinistö, Hanna & Olkkonen, Riku & Ruddock, Elina (toim.) Mediametkaa!. Osa 4 – Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatus Metka ry. 68-72.
- Kirjastoikkuna 2011. Sage Research Methods Online: Uusi tietokanta tutkimusmenetelmistä. Viitattu 13.11.2011. <http://taykirjasto.wordpress.com/2011/09/05/sage-research-methods-online-uusi-tietokanta-tutkimusmenetelmista/>
- Kirjaston mediakasvatus 2011. Mitä mediakasvatus on? Viitattu 31.10.2011 <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/content/mit%C3%A4-mediakasvatus>
- Louhevaara, Veikko & Kukkonen, Ritva & Smolander, Juhani 1995. Työkykyliikunta. Teoksessa Matikainen, Esko & Aro, Timo & Kalimo, Raija & Ilmarinen, Juhani & Torstila, Ilkka (toim.) Hyvä työkyky. Työkyvyn ylläpidon malleja ja keinoja. Helsinki: Työterveyslaitos. 232-246.
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2011. Lapsi kokeilee rajoja. Viitattu 10.11.2011.
http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tukivinkit/lapsi_kokeilee_rajoja/
- Mediakasvatus 2011. Vanhemmille. Mitä mediakasvatus on?. Viitattu 19.11.2011.
<http://www.mediakasvatus.fi/tietopankki/vanhemmille>
- Mikkelin ammattikorkeakoulu 2011. Opinnäytetyö. Viitattu 13.11.2011.
http://student.mikkeli.amk.fi/menu_description.asp?menu_id=215&menupath=215
- Mun Juttu –hanke 2011. Viitattu 28.10.2011.
<http://jyvala.fi/jnry/index.php?page=mun-juttu>
- Pelastakaa Lapset ry 2011. Pelit. Viitattu 19.11.2011.
<http://www.pelastakaalapset.fi/toiminta/mediakasvatus/tietoa-kasvattajille/pelit/>

- Pentikäinen, Antti 2010. Nuorten pelikulttuurit. Teoksessa Pentikäinen, Antti & Ruhala, Anu & Niinistö, Hanna & Olkkonen, Riku & Ruddock, Elina (toim.) Mediametkaa!. Osa 4 – Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatus Metka ry. 9-12.
- Radio Nova 2011. Lähes joka neljäs lapsi kärsii näköongelmista. Viitattu 10.11.2011. <http://www.radionova.fi/ajankohtaista/uutiset/Lahes-joka-neljas-lapsi-karsii-nakoongelmista-22021.html>
- Raha-automaattiyhdistyksen avustusstrategia 2011. Avustusstrategia 2012-2015. Viitattu 11.11.2011. https://www.ray.fi/sites/default/files/emmi_mediabank/Avustusstrategia_2012-2015.pdf
- Rantasaari, Jukka & Laitinen, Markku & Pitkänen, Jukka 2008. Avainsanat ja käsitteet. Viitattu 1.11.2011. <http://www.lpt.fi/tietokeskus/tiedonhankinta/>
- RAY 2011. Avustusten nostaminen, käyttö ja raportointi. Viitattu 11.11.2011. <https://www.ray.fi/fi/jarjestot/kaytto>
- Ruhala, Anu & Ritokoski, Mervi & Niinistö, Hanna (toim.) 2008. Mediametkaa!. Osa 3 - Mediakasvatus, eettisyys ja uskonnolliset ilmiöt. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Räsänen, Panu 2011. Henkilökohtainen tiedonanto. 2.11.2011.
- Salokoski, Tarja 2006. Pelinappulat. Teoksessa Henriksson, Annika & Niinistö, Hanna & Pentikäinen, leena & Ruhala, Anu (toim.) Mediametkaa!. Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry. 66-77.
- Sosiaalipedagogiikan säätiö 2011. Apua pelaajalle!. Viitattu 10.11.2011. <http://www.sosped.fi/mape/apua-pelaajalle/>
- Suomen Setlementti 2011. Setlementti historiaa. Viitattu 25.10.2011. <http://www.setlementti.fi/historia>
- Tiedon lähde 2011. 5.1 Lähdekritiikki. Viitattu 13.11.2011. <http://city.porvoo.fi/tiedonlahde/>
- Topelius, Tuula & Mayow, Liisa 2011. Puheenaihe: iltapäiväkerhot ovat liian täynnä. Viitattu 13.11.2011. <http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194693548313/artikkeli/puheenaihe+iltapaivakerhot+ovat+liian+taynna.html>
- Valkeapää, Minna 2011. Pomppivat pavut. Ryhmätoimintaa pienille ja isoille. Helsinki: LK-kirjat/ Lasten Keskus.
- Vento, Miikka 2010. Pelaaminen nuoren pelaajan näkökulmasta. Teoksessa Pentikäinen, Antti & Ruhala, Anu & Niinistö, Hanna & Olkkonen, Riku & Ruddock, Elina (toim.) Mediametkaa!. Osa 4 – Kaikki peliin. Helsinki: Mediakasvatus Metka ry. 13-15.
- Vilkka, Hanna & Airaksinen, Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Virtuaali Ammattikorkeakoulu 2011. Monimuotoinen/ toiminnallinen opinnäytetyö. Viitattu 30.10.2011. <http://www.amk.fi/opintojaksot/030906/1113558655385/1154602577913/1154670359399/1154756862024.html>

LIITTEET

Liite 1: Menetelmäopas

Jyväskylän Nuoret ry

Lasten nettikahvila -menetelmäopas



Setlementti

Jali Sorvali

Sisällysluettelo

1. Esipuhe	31
2. Jyväskylän Nuoret ry	32
3. Mun Juttu -mediapajahanke	32
4. Kerhoon vaaditaan	33
5. Ohjaajalle	34
6. Kerho	35
7. Kerhokerrat 1-10	36
Päivä 1: Tutustuminen	36
Päivä 2: Selaimet ja sähköpostit	37
Päivä 3: Tiedonhaku	38
Päivä 4: AV-palvelut	39
Päivä 5: Sosiaalinen media	40
Päivä 6: Selainpelit	41
Päivä 7: Käyttöjärjestelmät	42
Päivä 8: Uutispalvelut	43
Päivä 9: Kymmensormijärjestelmä	43
Päivä 10: Blogit ja kerhon päätös	44
8. Hyödyllinen linkkilista	45

1. Esipuhe

Luet tällä hetkellä Lasten nettikahvila -menetelmäopasta. Oppaan tarkoituksena on opastaa, miten saada Lasten nettikahvila -kerhotoiminta aloitettua. Kyseinen kerho on suunnattu ensisijaisesti alakouluikäisille. Kerhoon osallistuakseen ei tarvitse olla minkäänlaisia tietokoneen- tai internetin käyttötaitoja, joten kerho sopii kaikille alakouluikäisille. Oppaassa kerrotaan aluksi, mitä kyseisen kerhotoiminnan aloittamiseen tarvitaan, jonka jälkeen on ohjaajalle osio. Tämän jälkeen neuvotaan kerta kerralta suuntaa antavasti kymmenen kerran Lasten nettikahvila -kerhotoiminnan järjestäminen. Lisäksi oppaassa on yritetty mahdollisimman tarkasti selittää kaikki asiaan liittyvä ja ottaa huomioon myös erityis- huomiota vaativia asioita. Menetelmäoppaan lopussa on hyödyllinen linkkilista, joka kannattaa lukea. Sieltä saa lisää tietoa esimerkiksi oppaassa käytetyistä käsitteistä ja palveluista.

Oppaan on koonnut toiminnallisen opinnäytetyönsä produktiosuutena Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogiopiskelija Jali Sorvali yhteistyössä Jyväskylän Nuoret ry:n nuorisotyön koordinaattori Panu Räsänen kanssa. Kerho on luotu ja kehitetty Jyväskylän Nuoret ry:ssä Mun Juttu -mediapajahankkeen puitteissa. Kerhon toteuttajina ja luoja ovat pääsääntöisesti olleet Jali Sorvali ja Panu Räsänen.

Lasten nettikahvila -kerhotoiminta on aloitettu ja kehitetty syksyksi 2010. Sitä on hiottu ja tutkittu kahden lukukauden ajan, jotta siitä on saatu mahdollisimman toimiva kokonaisuus. Nyt olikin siis ajankohtaista luoda kerhosta menetelmäopas, jotta muillakin olisi mahdollisuus toteuttaa vastaavaa toimintaa.

Kerhon tavoitteet ovat seuraavat:

1. Antaa lapsille mahdollisuus tutustua internetiin ja tietokoneisiin vastuullisen aikuisen läsnä ollessa
2. Luoda turvallinen ympäristö tutustua internetin pelisääntöihin.
3. Tukea lasten henkistä kasvua.
4. Vahvistaa lasten sosiaalisia taitoja ja lisätä heidän sosiaalista pääomaa.
5. Luoda mielekästä kerhotoimintaa.

Tämä opas on ensisijaisesti tarkoitettu setlementtinuorisotyön kentälle käytettäväksi, mutta sen käyttäminen myös muualla on sallittua. Tämä opas on valmistunut syksyllä 2011.

2. Jyväskylän Nuoret ry

Jyväskylän Nuoret ry on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton järjestö, joka toteuttaa nuorisotyötä setlementtiarvojen pohjalta. Tärkeimpinä arvoina on yhteisöllisyys ja ihmissläheisyys. Jyväskylän Nuoret ry:n tavoitteina on vahvistaa lasten ja nuorten sosiaalista kasvua, tukea kestävästä kehitystä sekä tuoda erilaisista taustoista tulevia ihmisiä yhteen. Jyväskylän Nuoret ry toimii laajamittaisessa yhteistyössä Jyväskylän Setlementti ry:n kanssa, joka on osa setlementtiliittoa.

Jyväskylän Nuoret ry:n perustoimintaa ovat erilaiset kerhot, soitto- ja tanssitunnit, leirit ja Avartti -toiminta. Kerhot ovat monipuolisesti keskittyneet esimerkiksi liikuntaan, ilmaisutaitoon, valokuvaukseen ja mediaan. Kerhot ovat suunnattu pääasiassa 7-12 -vuotiaille lapsille.

3. Mun Juttu -mediapajahanke

Lasten nettikahvilatoiminnan käynnistäminen Jyväskylän Nuoret ry:ssä on lähtöisin Mun Juttu -mediapajahankkeesta, jonka Suomen Setlementtiliitto käynnisti vuonna 2010. Mun Juttu -mediapajahanke on tavoitteellisen sosiaalityön hanke, joka toteutetaan yhdessä yritysten kanssa. Yrityksistä mukana ovat DNA, Microsoft ja F-Secure. Lisäksi paikallisesti Jyväskylässä Jyväskylän Nuoret ry:tä tukee Metso Paper Oyj. Yritykset tukevat hanketta laitteilla, ohjelmistoilla ja rahallisesti. Hankkeen tavoitteena on tukea nuoria ja nuoria aikuisia, jotta he eivät syrjäytyisi tietoyhteiskunnasta. Lisäksi tavoitteena on tukea heidän haaveitaan sekä niiden syntyä.

Hankkeessa nuorille tarjotaan tilat, välineet ja vastuullisen aikuisen tuki ja rohkaisu nuorten itseilmaisuuksiin ja oman tiensä löytämiseen. Työvälineinä itseilmaisulle toimivat mediapajat ja kerhot, joissa annetaan nuorille koulutusta ja opastusta digitaalisten apuvälineiden käyttämiseen. Mediapajoissa tehdään kunkin paikan toimintaan sopivia luovia tuotoksia: luodaan digitaalista musiikkia, tehdään lyhytelokuvia ja valokuvanäyttelyitä, kehitetään nuorten itsetuntoa erilaisilla menetelmillä, kuten voimistavan valokuvauksen avulla, opetellaan tekemään nettisivuja ja nettipelejä ja pelaamaan niitä. Lisäksi tarjolla on pelikonsolipelaamista, lukemista ja löhöilyä pehmeillä sohvilla turvallisten aikuisten ja muiden lasten ja nuorten seurassa. Mun Juttu -tiloissa saa myös vain olla täysin omana itsenään.

4. Kerhoon vaaditaan

Ensimmäiseksi kerho tarvitsee tilat, joissa toimia. Tilan ei tarvitse olla mitenkään erikoinen. Ainoa vaatimus on, että sieltä löytyy kaikille internetyhteys. Tila voi olla esimerkiksi koulu tai kirjasto. Lasten mielenkiinnon säilyttämiseksi olisi hyvä, että kaikilla olisi käytettävissään tietokone. Lapsilla on mahdollisuus tuoda myös omia kannettavia tietokoneitaan kerhoon, jolloin ryhmäkokoa voi kasvat-
taa. Ohjaaja voi tarjota myös apua lapsille, jotka ovat juuri saaneet ensimmäisen tietokoneen itselleen.

Kerhoa varten tarvitaan ainakin yksi ohjaaja. Useamman ohjaajan järjestämistä kannattaa harkita silloin, kun ryhmäkokoa alkaa kasvamaan. Jokaisen lapsen tulisi saada tarpeeksi huomiota kerhossa. Kerhon yksi pääidea onkin se, että lapsi pääsee sosiaaliseen kanssakäymiseen niin muiden kerholaisten kuin ohjaajankin kanssa. Kotona tähän ei kaikilla ole mahdollisuutta. Lisäksi kerhon avulla saadaan mahdollisesti kerrytettyä lapsen kodin ulkopuolista sosiaalista pääomaa.

Kerhossa on tarkoituksena opastaa ja opettaa lapsille erilaisia asioita tietokoneiden ja internetin käytöstä. Opetuksesta ei saa muodostua liian koulumaista, joten sitä täytyy yrittää elävöittää ja osallistaa ryhmäläisiä mahdollisimman pal-

jon. Osallistaminen onnistuu esimerkiksi kyselemällä ja johdattelemalla kerholaisia. Myös kokeilemalla oppiminen on hyvä keino osallistaa.

Videotykki on hyvä apuväline tietokoneiden ja internetin käytön opetuksessa ja opastuksessa. Ohjaaja voi liittää siihen oman tietokoneensa, jolloin hänen on helpompi esitellä jokin asia koko ryhmälle yhdellä kertaa. Näin toimittaessa ohjaajan ei tarvitse kulkea koneelta koneelle tai kaikkien ei tarvitse ahtautua yhden tietokoneen näytön taakse.

5. Ohjaajalle

Ohjaajalla olisi hyvä olla riittävät perustaidot käyttää tietokonetta ja internetiä, jotta hän osaa opastaa lapsia mahdollisissa ongelmatilanteissa. Lisäksi osaminen luo auktoriteetin, joka auttaa pitämään ryhmän kasassa. Ohjaajan tulee olla vastuullinen, sillä erään kerhon pääidean mukaan lapsien tulisi saada tutustua tietokoneisiin ja internetiin vastuullisen aikuisen läsnä ollessa.

Ohjaajan tulee ottaa huomioon myös mahdolliset erityistapaukset lasten joukossa. He vaativat yleensä erityishuomiota sekä sosiaalisesti että tietokoneiden kanssa. On hyvä muistaa, että tietokoneetkin osaavat ottaa erityistapaukset huomioon. Tietokoneissa on esimerkiksi helppokäyttötoimintoja, jotka auttavat lapsia, joille tietokoneen käyttö on erityisen vaikeaa. Esimerkiksi lukihäiriötapauksissa apua voi saada muun muassa oikolukuohjelmista, saneluohjelmista tai ennakoivasta tekstinsyötöstä.

Muista huomioida kaikkia ryhmäläisiä tasapuolisesti. Tietysti mahdollisille erityistapauksille täytyy huomiota antaa enemmän. Muista myös osallistaa ja osallistua, jotta yhteisöllisyyden tunne kasvaisi. Ota lapset suunnitteluun ja opetukseen rohkeasti mukaan heidän omien kykyjensä mukaan. Osallistaa voi myös vaikka järjestämällä kerhossa kilpailuja, jotka liittyvät päivän opetukseen. Myös vastausten arvuutteleminen ja lasten johdattaminen itse keksimään vastaukset toimivat hyvin. Eri keinoja osallistaa on valtava määrä. Myöskään kehuminen ja kannustus ei ole pahasta!

Ohjaajan on hyvä muistaa tehdä yhteistyötä myös kerholaisten perheiden kanssa. Tärkeimpänä asiana on tiedottaa kerhon toiminnasta heille. Vanhemmat ovat varmasti hyvin kiinnostuneita siitä, mitä heidän lapsensa kerhossa tekevät ja mikä se kummallisen niminen ohjelma on, mistä he kotona puhuvat.

6. Kerho

Tässä osiossa on esiteltynä yksi mahdollisuus järjestää kymmenen kerran Lasten nettikahvila -kerho. Kerhon ohjelma on vain viitteellinen, joten kannattaa muistaa tehdä siitä omaan toimintaan ja resursseihin sopiva. Lisäksi on hyvä huomioida ryhmän tarve ja kehittää kerhon sisältöä sen mukaan.

Kerhokerrat on suunniteltu siten, että jokainen sisältää omanlaisensa kokonaisuuden ja aiemmin opittua tietoa täytyy soveltaa seuraavilla kerroilla. Jokainen kerta on nimetty jonkin aihekokonaisuuden mukaan ja sen jälkeen on kerrottu kerhokerran tavoite. Tämän perässä on kuvailtu päivän kulku. Lopuksi päivän ohjelmasta löytyy kilpailu. Kilpaileminen on hyväksi havaittu menetelmä innostaa lapsia. Kilpailuista voi kerätä pisteitä koko kerhon ajan ja palkita lapset viimeisellä kerhokerralla. Pääasia on se, että jokainen saa jonkin palkinnon hyvästä yrittämisestä! Kilpailut on suunniteltu liittyvän kerhokerran aiheeseen.

Kerhon kesto kannattaa suunnitella tarkasti. Liian lyhyessä ajassa kerhossa ei ehditä tekemään mitään ja liian pitkässä kerhossa lapset eivät jaksakaan olla ja keskittyä. Myös näytön liian pitkäaikainen yhtäjaksoinen katseleminen voi aiheuttaa esimerkiksi silmä- ja päänsärkyä. Oppaassa esitelty kerhokokonaisuus on sellaisenaan käytettynä noin puolentoista tunnin mittainen.

Kerhoon kannattaa myös lisätä hieman muitakin elementtejä, kuin vain tietokoneiden ja internetin maailma. Pään nostaminen ylös ruudusta pieneksi hetkeksi voi parantaa huomattavasti keskittymiskykyä kerhon loppuhetkiä ajatellen. Lisäksi kokemus on osoittanut myös sen, että lapset haluavat mielellään tehdä välillä jotain muutakin, kuten tanssia tanssimatolla, osallistua piirustuskilpailuun

tai juoda mehua ja syödä keksejä. Tietysti tietokoneet ja internet on kerhon pääjuttu, mutta kuten jo todettu: ”Tehkää kerhosta ryhmännäköinen”.

7. Kerhokerrat 1-10

Päivä 1: Tutustuminen

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset ja ohjaaja tutustuvat toisiinsa.
2. Kerhoon sovitaan yhteiset säännöt.
3. Ryhmäytyminen alkaa.
4. Kerholaiset tietävät pelisäännöt, joiden mukaan internetissä toimitaan.

Ohjaajan ensimmäinen tehtävä on esitellä itsensä. Esittely kannattaa tehdä niin hyvin, että kaikki muistavat ainakin ohjaajan nimen. Tämän jälkeen jokainen kerholainen kertoo nimensä muille. Jokin nimileikki voi auttaa muistamaan nimet, jos niiden oppiminen tuntuu vaikealta. Nimileikki kannattaa myös silloin, kun kyseessä on suuri ryhmä.

Nimien esittelyn jälkeen ohjaaja kertoo hieman mihin kerhoon lapset ovat tulleet ja mitkä ovat sen tavoitteet. Kerhoon kannattaa luoda myös omat pelisäännöt, joiden mukaan kerhossa toimitaan. Säännöt voi kirjoittaa esimerkiksi pahville ja laittaa seinälle. Tämän jälkeen ohjaaja voi esitellä hieman tietokoneita, joita kerhossa tullaan käyttämään. Ohjaaja voi myös pyytää jotain kerholaista käynnistämään tietokoneen ja pyytää häntä kertomaan siitä.

Kun kaikkien tietokoneet ovat avautuneet ja internetyhteydet muodostettu, niin ryhmäläisille voi antaa luvan avata internetselaimet. Kerholaiset ohjeistetaan etsimään jokin nettisivu, joka kuvaa häntä itseään. Kun kaikki ovat löytäneet ainakin yhden sivun, niin käydään kierros läpi, jolloin jokainen esittelee itseään tarkemmin valitsemansa nettisivun avulla.

Kerholaisille on hyvä kertoa internetin pelisäännöt. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että he tietävät mitä internetissä tapaamilleen henkilöille saa kertoa ja mitä ei. Lisäksi heidän olisi hyvä ymmärtää se, että henkilöt internetissä eivät ole aina sitä mitä he antavat ymmärtää.

Kun ohjaajan järjestämä ohjelma on loppunut, niin lasten annetaan vapaasti selailla internetiä ja vaikka pelata nettipelejä. Jokaisella kerralla täytyy olla vapaata oleskelua internetissä reilusti. Ohjaaja voi järjestää päivän kisan parhaaksi katsomanaan aikana.

Päivän kisa: Nimikierroksen tai esittelykierroksen jälkeen jaa jokaiselle kynä ja paperi. Pyydä jokaista kirjoittamaan kaikkien ryhmäläisten nimet paperille. Voittaja on eniten nimiä muistanut.

Päivä 2: Selaimet ja sähköpostit

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset saavat lisää tietoa internetin pelisäännöistä.
2. Internetselaimet tulevat tutuiksi.
3. Sähköposti ja sen käyttö tulee tutuksi.

Ennen tietokoneiden avaamista on hyvä käydä läpi edellisellä kerralla opittuja internetin pelisääntöjä ja tarpeen mukaan kertoa lisää aiheesta, jotta internetissä olemisen olisi lapsille turvallisempaa. Vaikka paikalla onkin ohjaaja, hän ei ehdi seuraamaan kaikkia kerholaisia yhtä aikaa. Pelisääntöjä voi käydä läpi esimerkiksi kertomalla tarinaa ja kysymällä ryhmäläisiltä mitä tarinan henkilö tekee väärin.

Kun tietokoneet on saatu jälleen avattua, niin lapsille voi kertoa eri selaimia, joilla internetiä voi käyttää. Yleisimpiä internet selaimia ovat muun muassa Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera ja Safari. Nämä selaimet ovat myös käyttäjilleen ilmaisia. Kerholaisten on hyvä tietää, että mitä eri ominaisuuksia eri selaimilla on ja mistä niitä voi tietokoneelle ladata.

Tämän jälkeen ohjaajan avustuksella jokainen kerholainen luo itselleen sähköpostiosoitteen esimerkiksi Gmailiin tai Hotmailiin, jotka ovat turvallisia ja maksuttomia käyttäjälleen. Sähköpostiosoitetta tullaan tarvitsemaan kerhon kulussa, joten ohjaajan on syytä ottaa jokaisen sähköpostiosoitteet itselleen ylös. Lapsille voi kertoa myös muista ilmaisista sähköpostipalveluista.

Kun kaikilla on sähköpostiosoite, niin ohjaajan on hyvä kertoa mitä sähköposteilla tehdään ja miten niitä käytetään. Lisäksi lapsille voi näyttää esimerkein, millainen on asiallinen sähköpostiviesti ja millainen ei. Ohjelman päätyttyä lapsilla on jälleen aikaa vapaasti oleilla internetissä.

Päivän kisa: Jaa kerholaisille kynä ja paperi. Pyydä heitä luettelemaan mahdollisimmat monta eri internet selainta ja sähköpostipalvelua. Lisäksi pyydä heitä kirjaamaan kolme heidän omasta mielestään tärkeintä internetin pelisääntöä. Pisteytä oman mielesi mukaan.

Päivä 3: Tiedonhaku

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tutustuvat eri hakuohjelmiin.
2. Kerholaiset tutustuvat Googleen tarkemmin.
3. Kerholaiset ymmärtävät lähdekritiikin perusteet.
4. Ohjaaja saa alkupalautteen.

Ensimmäisenä ohjaaja kertoo kerholaisille erilaisista tavoista hakea tietoa internetistä. Kertomisen sijaan ohjaaja voi kysyä vaihtoehtoisesti lapsilta, miten he hakevat tietoa internetistä. Tapoina voivat olla erilaiset hakukoneet ja aihehakemistot. Tunnetuimpia hakukoneita ovat esimerkiksi Google, Bing sekä Opera.

Google on varmasti hakukoneista tunnetuin. Sitä esitellessä on hyvä kertoa myös muista Googlen hyödyllisistä palveluista, joita tiedon etsijä tarvitsee. Näitä ovat esimerkiksi Google Maps, Google View, Google Docs ja Google Translate.

Tiedon etsiminen internetistä sujuvasti on yksi tärkeimpiä medialukutaitoja. Lapsille on hyvä kertoa myös hieman lähdekritiikistä. Heidän on syytä oppia

mahdollisimman nopeasti kyseenalaistamaan lukemansa tieto, sillä se saattaa olla väärä tai vanhentunut.

Viimeisenä asiana kerää lapsilta alkupalaute, jossa keräät tarvitsemasi tiedot esimerkiksi siitä, mitä lapset haluavat kerhossa oppia ja tehdä. Tämä on tärkeää, jotta voit muokata kerho-ohjelmaa ryhmä tarpeiden mukaan. Vastaukset voit pyytää sähköpostitse.

Päivän kisa: Anna lapsille kymmenen kysymystä, joihin he eivät todennäköisesti tiedä vastausta. Kysymyksenä voi olla esimerkiksi Albert Einsteinin toinen nimi. Lasten tulee käyttää hakukoneita näiden kysymysten ratkaisemiseen. Nopeimmin vastaukset kerännyt voittaa.

Päivä 4: AV-palvelut

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tietävät erilaisia musiikki-, elokuva- ja videopalveluja internetissä.
2. Kerholaiset osaavat analysoida näkemäänsä mediaa.

Kerholaiset tietävät erilaisia musiikki-, elokuva- ja videopalveluja. Heille on kuitenkin syytä kertoa millaiset palvelut ovat ilmaisia ja millaiset maksullisia. Lisäksi on tärkeää kertoa piratismista ja laittomista palveluista. Myös niin sanotulla harmaalla alueella toimivia palveluja on olemassa, jotka jakavat linkkejä laittomiin videotallenteisiin. Tällaisten palvelujen käyttö on viihdyttävää, mutta on tärkeää toimia lain puitteissa.

Lista erilaisista musiikki-, elokuva- ja videopalveluista on hyvin pitkä. Musiikkia saa kuunneltua ilmaiseksi esimerkiksi Mikseri.net, Grooveshark ja Spotify palveluilla. Spotify on tarjolla parempana versiona myös maksullisena. Voddler.com on esimerkki ilmaisesta ja laillisesta elokuvapalvelusta. Maksullisia videovuokrauspalveluita on paljon. Myös Voddler.com sivustolla on suurin osa maksullisia elokuvia. Videoita ja sarjoja pystyy katsomaan ilmaiseksi esimerkiksi Youtube, Yle Areena-, Ruutu.fi- ja Katsomo- internet sivustoilla. Menetelmäoppaan lo-

pussa on linkkilista, josta löytyy lisää vaihtoehtoja. Kaikkiin näihin ei kannata tutustua, joten valitse parhaaksi katsomasi sivustot.

Ennen vapaata oleskelua valitkaa kerholaisten kanssa jokin lyhytelokuva tai sarja. Katsokaa se, jonka jälkeen teetä kerholaisille pieni elokuva-analyysi. Tämän tarkoituksena on opettaa lapsille kriittistä tapaa katsoa mediaa sekä ymmärtämään mikä on totta ja mikä ei. Teetä elokuva-analyysi haluamallasi tavoin ja haluamallasi kysymyksillä.

Päivän kisa: Teetä kerholaisille nopeuskilpailu, jossa kerholaisten tulee etsiä jokin haluamasi video, musiikkikappale tai muu vastaava internetistä ja laittaa se soimaan tai toistaa se. Nopein saa pisteen. Valitse haluamasi määrä ”kysymyksiä”.

Päivä 5: Sosiaalinen media

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset oppivat mitä sosiaalinen media tarkoittaa.
2. Kerholaiset osaavat nimetä erilaisia sosiaalisia medioita.
3. Kerholaiset osaavat netiketin perusteet.

Aluksi ohjaaja voi kertoa kerholaisille sosiaalisen median merkityksen. Lisäksi kerholaisille on hyvä kertoa mitä hyötyä sosiaalisesta mediasta on ja mitkä taas ovat sen suden kuoppia. Voit osallistaa kerholaisia myös pohtimalla heidän kanssa yhdessä vastauksia näihin asioihin.

Ensimmäisenä voit esitellä erilaisia sosiaalisia kuvapalveluja, kuten Facebook, Twitter, ii2, IRC-galleria ja kavereita.net. Tässä yhteydessä kannattaa muistuttaa lapsille se, että jos he käyttävät näitä palveluja niin heidän kannattaa muistaa se, että internetiin laittamat kuvat ja kommentit ovat siellä pysyvästi. Sen vuoksi kannattaa miettiä mitä sinne laittaa.

Internetissä on helppo myös keskustella kaukanakin asuvien ystäviensä kanssa. Suosituimpia ovat niin sanotut pikaviestimet, kuten MSN Messenger, IRC ja

Facebookin pikaviestin. Myös videopuhelujen puhuminen onnistuu Skypen avulla. Chat tyyliä edustaa Habbo hotelli, johon kannattaa tutustua tarkemmin. Habbo hotelli on lapsille suunnattu virtuaalimaailma.

Viimeisenä asiana on netiketin läpikäyminen. Netiketillä tarkoitetaan sähköisten viestintävälineiden käyttäytymissääntöjä. Netiketti on ensiarvoisen tärkeä ymmärtää, ennen kuin alkaa käyttämään sosiaalista mediaa. Havainnollista netikettiä esimerkiksi case –esimerkeillä.

Päivän kisa: Päivän kisaa varten tarvitset tanssimaton. Jos tanssimaton hankintaan ei ole mahdollisuutta, niin kehitä jokin muu näppäryyttä ja kehonhallintaa vaativa kilpailu. Näin kerholaiset pääsevät välillä ylös tuoleiltaan ja saavat veren kiertämään.

Päivä 6: Selainpelit

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset oppivat uusia ilmaisia pelisivustoja.
2. Kerholaiset oppivat lataamaan ilmaisen pelin tietokoneelle.

Kerholaiset haluavat varmasti oppia uusia pelisivustoja, joissa pelata. Voit esitellä haluamasi sivuja. Tehkää pelitunnukset kaikille Aapeli sivustolle. Siellä voitte pelata yhdessä toisianne vastaan esimerkiksi minigolfin parissa.

Internetissä on hirvittävä määrä erilaisia pelisivustoja. Esimerkkeinä mainittakoon Armor games, Newgrounds, Pelikone, Älypää ja Aapeli. Menetelmäoppaan lopussa on listattuna lisää pelisivustoja. Voit jakaa halutessasi lapsille listan eri pelisivustoista esimerkiksi heidän sähköpostiinsa.

Internetissä on myös koneelle ladattavia ilmaisia pelejä. Esimerkkinä Trackmania, joka on autopeli jota voi pelata sekä verkossa että yksinpelinä. Tehtävänä onkin opetella lataamaan jokin peli internetistä ja asentamaan se tietokoneelle. Muista kertoa esimerkkejä myös siitä, että millaiset sivustot ovat luotettavia ja millaiset eivät.

Päivän kisa: Valitkaa jokin rata lataamastanne Trackmania pelistä. Anna jokaiselle esimerkiksi kolme yritystä. Nopein voittaa!

Päivä 7: Käyttöjärjestelmät

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tietävät erilaisia käyttöjärjestelmiä.
2. Kerholaiset ymmärtävät, että käyttöjärjestelmissä on eroja.
3. Kerholaiset oppivat enemmän yhdestä käyttöjärjestelmästä (riippuu mitä käytätte).

Tietokoneiden käyttöjärjestelmä on niin sanotusti tietokoneen aivot. Eri käyttöjärjestelmät poikkeavat toisistaan, mutta niiden kaikkien tarkoitus on palvella käyttäjänsä mahdollisimman hyvin. Yleisimmät käyttöjärjestelmät ovat Windows XP, -Vista ja -7. Myös Linux käyttöjärjestelmää käytetään yleisesti PC-tietokoneissa. Applen tietokoneiden käyttöjärjestelmänä on OS X.

Kerhossa on hyvä tutustua erilaisiin käyttöjärjestelmiin ja näyttää heille eri käyttöjärjestelmiä mahdollisuuksien mukaan. Jos ohjaajalla ei ole kokemusta tai tietoa eri käyttöjärjestelmistä, niin apuna voi käyttää esimerkiksi internetistä löytyviä opetusvideoita.

Käyttämäänne käyttöjärjestelmään kannattaa tutustua hieman pintaa syvemmälle (oletuksena Windows). Esittele sen tärkeimpiä toimintoja ja ohjelmia. Esimerkkeinä tietoturva-asiat, tietokoneen asetukset, lisää/poista ohjelma, Word, Excel ja niin edelleen.

Päivän kisa: Esittele kerholaisille jonkin piirustusohjelman toiminnot (esimerkiksi Paint). Anna kerholaisille jokin aihe, josta heidän tulisi luoda piirros kyseisellä ohjelmalla. Voit vaikeuttaa tehtävää esimerkiksi antamalla aikarajan. Opetta lapset tallentamaan piirustukset tietokoneelle ja lähettämään ne sinulle sähköpostin liitteenä.

Päivä 8: Uutispalvelut

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tietävät erilaisia uutispalveluita.
2. Kerholaiset osaavat lukea uutisia kriittisesti.

Nyky maailma vaatii yhä nuorempien olevan niin sanotusti ajan hermoilla. Tämän vuoksi lasten on hyvä osata etsiä ajankohtaista tietoa eri uutispalveluista. Uutispalveluista lukemiaan uutisia täytyy osata myös tarkastella kriittisesti. Kaikkea ei ole syytä uskoa ainakaan kirjaimellisesti, mitä internetin uutispalveluista lukee. Esittele erilaisia uutispalveluita internetistä. Halutessasi voit järjestää jonkin harjoitteen lasten kanssa aiheeseen liittyen.

Uutispalveluista Yleisradiota voi pitää luotettavana lähteenä, sillä se ei ole si-doksissa mihinkään uskontoon tai aatteeseen, eikä sen rahoittajana ole mikään yksityinen taho. Wikipedia on myös hyvä tiedon lähde, mutta sinne voi kuka vain kirjoittaa, joten sielläkin voi olla vääriä tietoja. Kaupallisia uutispalveluita internetissä on esimerkiksi Iltasanomat, Iltalehti, Keskisuomalainen, Helsingin Sanomat ja niin edelleen. Kaikki tieto internetissä pitää kyseenalaistaa. Toisista lähteistä enemmän ja toisista vähemmän.

Lasten on tärkeää saada tehdä internetissä asioita, jotka kiinnostavat häntä itseään. Sen vuoksi tällä kerhokerralla ei ole niin paljon yhteistä ohjelmaa, vaan lapsilla on enemmän aikaa vapaaseen ”surffailuun” internetissä.

Päivän kisa: Etsi internetistä jokin lyhytkestoinen javapeli. Anna jokaiselle mahdollisuus harjoitella sitä kerran. Tämän jälkeen ota tulokset ylös. Paras voit-takoon!

Päivä 9: 10-sormijärjestelmä

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tietävät eri näppäinjärjestysten olemassaolon (esim. Qwerty, Dvorak).
2. Kerholaiset hallitsevat 10-sormijärjestelmän alkeet.

Tällä kertaa kerholaisille voi yleissivistyksenä kertoa eri näppäinjärjestyksistä, kuten Qwerty:sta ja Dvorak:sta. Heistä voi olla hauska myös kuulla niiden historia ja tarina. Toisena asiana kerro perusasiat, joita tarvitsee tietää kymensormijärjestelmästä. Tämän jälkeen tehkää jokin 10-sormiharjoitus. Esimerkiksi internetistä löytyy Googlen avulla ilmaisia 10-sormiharjoitteita.

Tällä kertaa on myös viimeinen kerhokerta, jossa kilpaillaan. Tämän vuoksi voit halutessasi ottaa muitakin kilpailuja kerran aikana, kuin vain päivän kisan. Esimerkiksi 10-sormijärjestelmän käytössä voi kilpailla.

Päivän kisa: Kun kaikki ovat saaneet harjoitella tarpeeksi 10-sormijärjestelmää, niin ottakaa siinä nopeuskilpailu. Avatkaa esimerkiksi Word, johon täytyy kirjoittaa jokin teksti mahdollisimman nopeasti. Vaikeutta voi lisätä esimerkiksi kielillä korjaamisen ja antamalla virheistä aikasakkoja.

Päivä 10: Blogit ja kerhon päätös

Päivän tavoitteet:

1. Kerholaiset tietävät mikä blogi on ja missä niitä voi pitää.
2. Kerholaiset luovat blogin.

Viimeisen kerhokerran kunniaksi kannattaa järjestää erilaisia herkkuja tarjottavaksi kerholaisille. Kerholaisten voi antaa tuoda myös omia eväitä. Tällä kertaa päätarkoitus on tutustua blogeihin. Esimerkkeinä ilmaisista blogeista Wordpress sekä Blogger. Voit esitellä niitä tarkemmin ja kertoa mikä niiden tarkoitus on.

Kerhosta kannattaa kerätä palaute, jotta tietää missä kerho ja ohjaaja on onnistunut ja missä ei. Palautteen voi kerätä esimerkiksi sähköpostilla. Ehkä hauskin tapa kerätä palaute on laittaa kerholaiset kirjoittamaan yhteinen blogi kerhosta

ja omista kokemuksistaan. Ohjaaja voi tarvittaessa auttaa sen käynnistyksessä, jos ryhmä ei pääse yhteisymmärrykseen.

Viimeisellä kerralla ohjelmassa on palkintojen jako. Palkitseminen voi olla lapselle hyvin tärkeä asia ja se kannustaa yrittämään. Tämän vuoksi on tärkeää, että kaikki kilpailuihin osallistuneet palkitaan, eikä vain parhaat.

8. Hyödyllinen linkkilista

Tilaajan, tekijän ja menetelmäoppaan tausta:

Jyvälän Nuoret ry: <http://jyvala.fi/jnry/>

Jyvälän settlementti: <http://www.jyvala.fi/>

Settlementtiliitto: <http://www.settlementti.fi/>

Mun Juttu –hanke: <http://jyvala.fi/jnry/index.php?page=mun-juttu>

Humanistinen ammattikorkeakoulu: <http://www.humak.fi/>

Menetelmäoppaan käsitteitä:

Netiketti: <http://www.internetopas.com/netiketti/>

Mediakasvatus: <http://www.mediakasvatus.fi/>

Medialukutaito:

http://mediakompassi.yle.fi/7luokkalaiset/mediataju/median_viestiopas/medialukutaito

Vertaisohjaaja: <http://www.kssotu.fi/verso/>

Sosiaalinen pääoma: <http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-paaoma>

Ryhmäytyminen: http://fi.wikipedia.org/wiki/Ryhm%C3%A4_%28psykologia%29

Selaimia:

Internet Explorer: <http://windows.microsoft.com/fi-FI/internet-explorer/products/ie/home>

Opera: <http://www.opera.com/>

Mozilla Firefox: <http://www.mozilla.org/en-US/firefox/new/>

Google Chrome: <http://www.google.com/chrome?hl=fi>

Safari: <http://www.apple.com/fi/safari/>

Ilmaisia sähköposteja:

Gmail: mail.google.com

Hotmail: www.hotmail.com

Luukku: <http://www.luukku.com/luukku>

Wippies: https://webmail.wippies.com/wm?l=fi_FI

Hakukoneita:

Google: www.google.fi

Bing: <http://www.bing.com/>

Ilmaisia musiikkipalveluja:

Spotify: www.spotify.com

Grooveshark: <http://grooveshark.com/>

Mikseri: www.mikseri.net

Last.fm: <http://www.last.fm/>

Ilmaisia elokuvapalveluja:

Voddler: <http://www.voddler.com/en/>

Ilmaisia videopalveluja:

Youtube: www.youtube.com

Yle Areena: <http://areena.yle.fi/>

Ruutu: www.ruutu.fi

Katsomo: www.katsomo.fi

Sosiaalisia medioita:

Facebook: www.facebook.com

Twitter: <http://twitter.com/>

ii2: www.ii2.org

Kavereita.net: www.kavereita.net

Irc-galleria: <http://irc-galleria.net/>

Habbo hotelli: <http://www.habbo.fi/>

Uutispalveluita:

Iltalehti: www.iltalehti.fi

Iltasanomat: www.iltasanomat.fi

Yle: www.yle.fi

Keskisuomalainen: <http://www.ksml.fi/>

Helsingin Sanomat: <http://www.hs.fi/>

Ampparit: <http://www.ampparit.com/>

10-sormijärjestelmä:

Sen idea:

http://www.oamk.fi/~karil/ohjeita_kymmensormijarjestelman_oppimiseen.html

Harjoitus: <http://www.keybr.com/>

Harjoitus: <http://www.typingmaster.com/fi/pro/demo.asp>

Ilmaisia blogeja:

Blogit: <http://blogit.fi/>

Blogaaja: <http://blogaaja.fi/>

Vuodatus: <http://www.vuodatus.net/site/register>

Blogger: www.blogger.com

Pelisivustoja:

Aapeli: www.aapeli.com

Armor games: www.Armorgames.com

Newgrounds: www.newgrounds.com

1001 Pelit: www.1001pelit.com

Älypää: www.alypaa.com

Arcade: www.arcade.fi

Pelikone: www.pelikone.fi

Pelisaitti: www.pelisaitti.fi

Pelituubi: www.pelituubi.com

Nettipelit: www.netti-pelit.com

Pelitykki: www.pelitykki.com

Miniclip: www.miniclip.com

Games: <http://www.games.com/>